TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年2月2日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第3号通巻88号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく
信長の野望
戦国群雄伝
完全必勝ガイド
これさえ読めばもう
カンペキさっ!!

1990・2・2 300YEN 税込
VOL.3

●発売迫るっ!! 完全取材報告第1弾!!
ドラゴンクエストIV
導びかれし者たち

●最新情報をさらにくわしく!!
ウィザードリィIII

別冊ふろく
オールカラー32P!!
信長の野望 戦国群雄伝
完全必勝ガイド

●困ったときはこれを読むべしっ!!
RPGおたすけQ&A
がんばれゴエモン外伝
遊遊記／神仙伝

HOT GAME SCANNER
スーパー魂斗羅／囲碁名鑑
わんぱくダック夢冒険

●全メーカー別ゲームソフトリフィル
GAME SOFT REFILL



SUPER!! HIPPON

●小説ウィザードリィII　作　ベニー松山
風よ。龍に届いているか
●コミック版ウィザードリィ　作　石垣 環
ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮

●大好評連載中!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

KONAMI

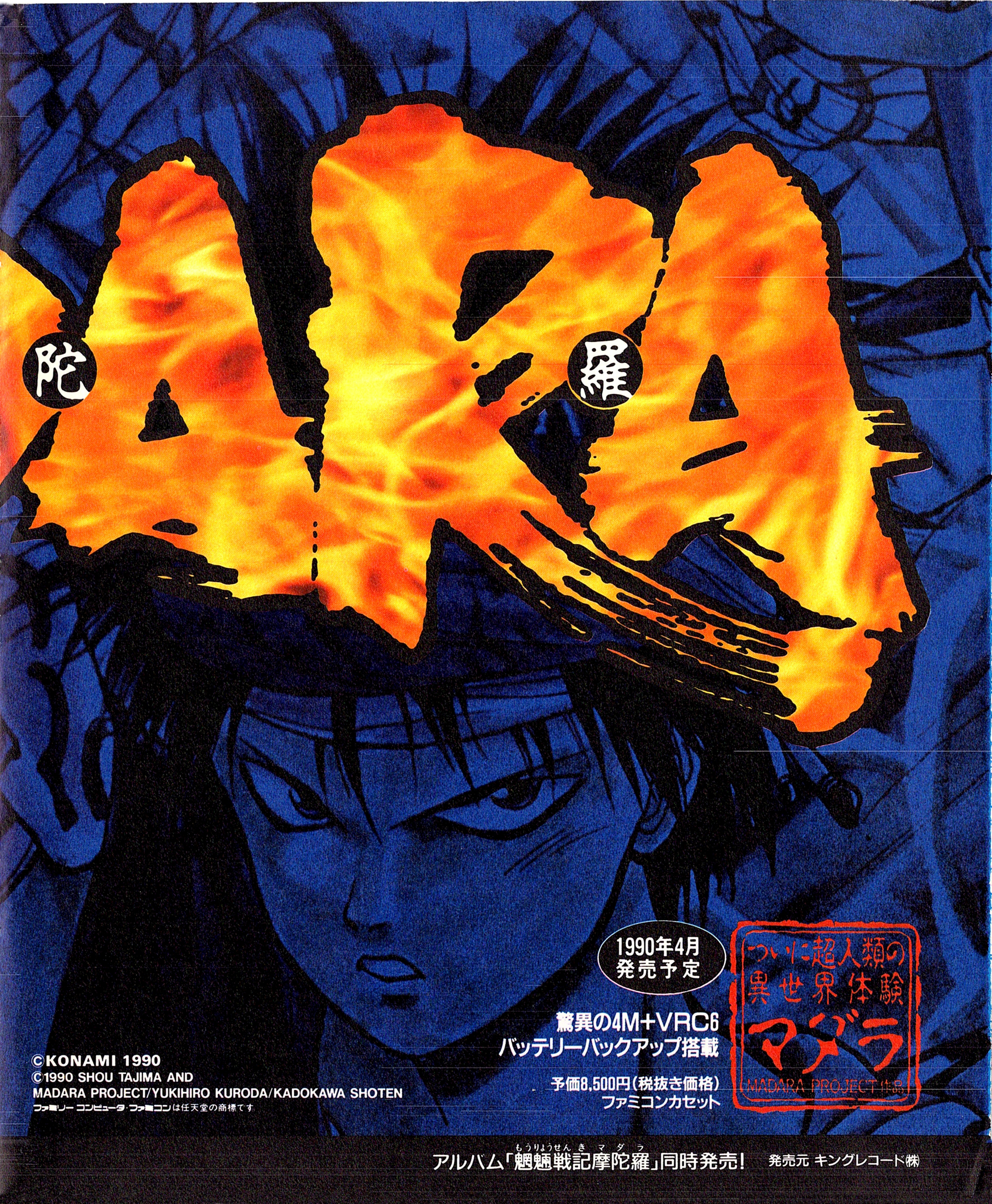
コナミが本気になっている。



魍魎戦記マダラ

神の国アガルタを舞台に、大河冒険ロマンが繰りひろげられる。

ウガヤ王朝3499年、
東方の島より天孫を名乗る一族がこの地に臨りたった。
一族の長をミロクといい
彼は魍鬼と呼ばれる妖魔たちを自在に操った
殺りくと征服のはてに
ミロクは金剛国という巨大な帝国を築きあげ、
神の国アガルタへの扉があると伝えられる
須弥山にその王宮をかまえた。
真王・摩陀羅の伝説は、
この王宮から蓮の花に乗せられた不思議な赤子が
川下に流されるところから始まる。
——日修羅人徐福による口伝「千年王国記」摩陀羅伝より——



陀
羅
1990年4月
発売予定
ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
予価8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
©KONAMI 1990
©1990 SHOU TAJIMA AND
MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
アルバム「魍魎戦記摩陀羅」同時発売!
発売元 キングレコード㈱

ファミコン必勝本
Vol.3
1990年2月2日号

CONTENTS

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知波英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

特別ふろく

信長の野望

戦国群雄伝 完全必勝ガイド



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

EDUCATION

ゲームクリエイター専門学校が設立

●日本初。ゲームづくりのプロフェッショナルの育成目指す。今春、東京都(吉祥寺)で開校。

「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」はＰＣエンジンの「ファイヤープロレスリング」等を発売するソフトメーカー、ヒューマンが設立したＴＶゲーム開発者を志す人のための学校だ。セミナーや講座としての形態ではなく、学校として運営される。現在は各種学校であるが、３年後には文部省が認可する専修学校へと移行の予定である。

開校は今年４月。修業年限は１年間で、前期の基礎教育と後期のプログラム、グラフィック、サウンドの各専門コースに分かれている。学費は年間の合計で130万円。少々各種学校としては高めであるが、これは教科書や開発ツールを学校側が全くオリジナルで作らなくてはならないからである。なお、募集人員は120名。入学資格は問わない。

各種のコンピュータ専門学校は多くあるが、ＴＶゲームの開発を学ぶための学校はまさに本邦初である。その中心となる理念や方針を、校長である林徹氏は以下のように語る。

「まさに即戦力養成のための学校です。ＴＶゲーム業界において必要とされる人材は人社後、すぐにでも開発に携わることのできる人です。しかし、現状ではかなりの無駄が多く、人材難といえる状況です。そういった業界全体の持つ危機感を打破するためには学校という場を作り、人材を養成することが不可欠と考えて設立しました。ですから徹底的な実践教育を行います。他のコンピュータ学校では生徒数名に対しコンピュータ１台という事が多く、これではなんにもなりません。当校は生徒１人に１台のコンピュータを与え、また、実際にヒューマンで開発に使用しているツールを使うことにより、現実に即したＴＶゲーム開発のノウハウを教えこみます。また、講師もヒューマンで開発にあたっているプログラマーをあて、現場と密着した指導を行うことにより、生徒自身が開発のなんたるかを自発的に知ることができるようになるでしょう」

ただ、専門学校である以上、気になるのは就職がどうなっているかだ。その点については

「現時点では専修学校ではないので、当校が就職をあっせんすることはできません。ですが、１年間の授業で作り上げてきた作品が、就職する上での大きな力になることは間違いないでしょう。もちろんヒューマンに就職する道も開けています」

ヒューマンでは学校設立の企画が３年程前から持ち上がっていたという。これまでゲームの開発を行うには、メーカーに入社するか、独自に行うかしかなかった。この〝学校〟という選択肢の行く先は業界にとって要注目だろう。





↑写真上：校舎は東京都武蔵野市に設置
写真下：校長の林徹氏

任天堂も総合広告代理店(株)電通と共同で「ゲームセミナー」を開催

いっぽう任天堂も、㈱電通と「ゲーム入門セミナー」を開催。ファミリーコンピュータにおける新しい才能の発掘に、積極的な構えを見せた。

同セミナーは各界の有識者を講師として招き２段階で構成。まずは「入門セミナー」が３月24日、電通本社（東京都中央区）で開かれ、300名が参加資格を持つ。そのほかから選出された10名が、より専門的な「アドバンスセミナー」へと進む。「社会環元の意味もあるので」(任天堂)、参加費は無料である。

講議内容だが、入門セミナーでは〝テレビゲームを中心としたマルチメディアに関する基礎知識〟〝ゲームメイキングの初歩および思想概要〟〝テレビゲームのマーケティング〟などのゲームとりまく環境を広い視野で見渡すカリキュラムで構成されている。またアドバンスセミナーは今年５月から、来年の２月まで、週１回程度の開催で、ゲームづくりのプロフェッショナル養成を目指す。内容は、ハード仕様、ゲーム企画、シナリオ作成、プログラム、と一通りの製作過程を学ぶもの。特徴的なのは、受講者にオーサリングシステム（ゲーム開発用マシン）を貸し出し各家庭でもゲーム制作の実積を学べることだ。これは通常のソフトメーカーが使用しているマシンの原型で、本格的なゲームづくりを、ハード面からも支援している。

任天堂は将来のファミコンは、かつての子供を対象とする「ゲームエンタテイメント」から発展した、「内容と対象に関する幅広い領域を扱う」ソフトウェアを求めると考え、また電通は、広告メディアとしてのファミコンの活用研究をさらに進める意図から、このセミナーの開設にいたったという。前述の専門学校が即戦力のスペシャリスト養成が主眼だとすれば、こちらのセミナーは金の卵的人材の堀り起こしがテーマと言える。　(関連記事Ｐ138)

●問い合わせ先●
ヒューマン・クリエイティブ・スクール　☎0422(22)1171／ゲームセミナー事務局　☎03(543)3266

TECHNOLOGY

ゲームの可能性を広げる新技術2種が開発

●本体の上位化に頼らずにゲームを進化させようとする試みは、まさにファミコンの歴史である

コンピュータの世界は秒進分歩と言われている。新しい技術は絶えず開発され、応用されていく。もちろんビデオゲームの世界とて例外ではない。ファミコンにしても、ハードそのものは6年半もの間同じだが、ソフト側の基盤やLSIは刷新されてきた。特に基盤の進化は大きな意味を持ち、グラフィック面での進歩はとりわけ著しい。

そしてまた新しい技術が登場する。

サン電子が「なんてったって!!ベースボール（3月発売）」で導入する子ガメカセットバップが「ファイティングベースボール（発売日未定）」に付属させるテレコンテストシステムは、ジョイスティックなどの機器がゲームを縦に広げているのに対し、横に幅を広げる技術と言えよう。

子ガメカセットは通常のカセットサイズよりやや縦長の本体で、後ろにスロットを持ち、専用の小型カセット(子ガメ）を差しこむことができるものだ。本体だけで遊び、その選手データに飽きたら子ガメカセットを差し、新たな選手データで遊べるのだ。つまり、1つのゲームのさまざまなバージョンを手軽に楽しむことができるシステムだ。子ガメカセットは各年度版はもとより、一定のチームだけをひいきした地域型のものや、往年の名選手を集めたチームが入っているものなども企画に上がっている。またチームデータだけでなく、子ガメをかえることにより新しいチームが登場したり、新球場でのプレイが可能になったりなどの付加価値値面での考慮もなされている。パソコンゲームで言うならば「ソーサリアン」のマルチシナリオシステムと近く、新ソフトを出すことしかバージョンアップを図ることができないファミコンにとって、子ガメカセット導入は大きな意味を持つ。野球ゲームのみならず、AVGやRPGなどにも応用が効くからだ。幅広い利用価値があると言えよう。

またバップの「テレコンテストシステム」はゲームの達成感を高めることに視点を向けた簡易電話通信の新技術である。

こちらも最初に適合するソフトはサン電子同様野球ゲームの「ファイティングベースボール」。各プレイヤーのチーム、打者、投手としての成績をバップの設置したホストコンピュータに送信し、全国レベルのコンテストに参加できる楽しみがある。

ゲーム終了時の数値データ、つまりチームの勝敗数、打者のホームラン数、打率、盗塁数、打点や投手の勝ち数、防御率、勝率を、音声信号に変換し、その音声信号を電話送信する独自のアイデアで、この「テレコンテストシステム」は成り立っている。

要するに"A選手のホームラン1本"というデータを、ある"音"に変えてしまう。そしてその音は①ファミコンのRF出力②モニターに入力③モニターのヘッドホン端子（イヤホンジャック）から出力④送話口からホストへ送信の経路をたどるのが基本システムだ。

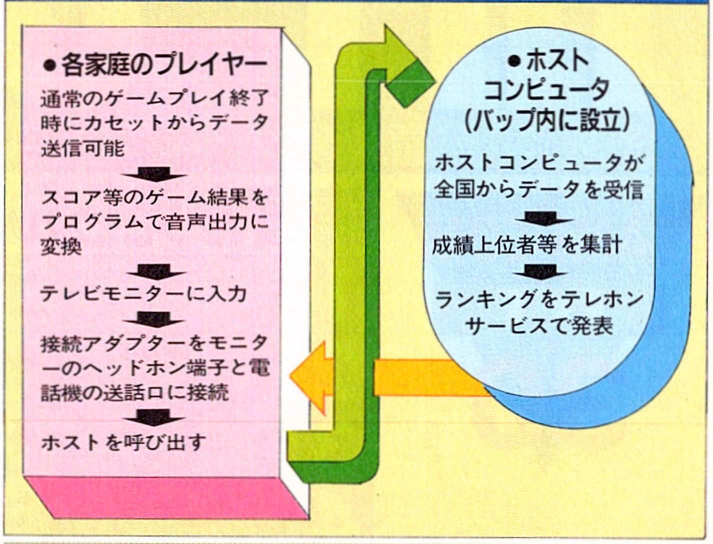
このうち③から④の過程でのみ接続アダプターが必要だ。が、この機器は通常のイヤホンに極めて近い構造で、ソフトの同梱商品となる。このシステムは、野球ゲーム以外ではハイスコアを競うタイプのゲームなどにも利用できる。

これら2つの技術は、もっか特許出願中である。ゲーム本体の作品としての評価は未知数だが、ユーザーのむだなソフト購入を防ぎ(「子ガメカセット」)、安価に通信を楽しめる(「テレコンテストシステム」)両技術は、その着眼点においては間違いなくユーザーフレンドリーである。

おもなゲームの拡張商品

'84年2月	光線銃発売（任天堂）
'85年7月	ブロックセット発売（任天堂）
'85年8月	ジャイロセット発売（任天堂）
'86年11月	ファミリートレーナー発売（バンダイ）
'87年10月	ファミコン3Dシステム発売（任天堂）

テレコンテストシステムのしくみ



親ガメ・子ガメカセットの構造



←「なんてったって!!ベースボール」のタイトル画面
↓左：子ガメカセット。本体の4分の1程度のサイズで、容量は512kb。データオンリーなので、大きな容量は必要ない。価格は￥2000程度の予定
中央：本体。容量は2M＋64kbS-RAM。￥5900。最初は本体だけの発売である
右：子ガメカセットが本体の中に入ったところ。稼動時の抜き差しは不可能



●子ガメカセットの外寸●ヨコ＝約66mm、タテ＝約45mm、厚さ＝約15mm

●ゲームメーカー週間株式市況

12/4～1/5

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	16200	16700	14300	14700	▼1500
コナミ	7440	8950	7300	8800	△1350
セガ	5560	6240	5480	6050	△ 400
ナムコ	1980	2030	1810	1860	▼ 90



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.2のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	518	超人気ＲＰＧ。ドラクエシリーズの最新作。発売は来月11日。４ＭＢバックアップ。￥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	244	人気ＲＰＧ、「ファイナルファンタジー」シリーズ３作目。４Ｍでさらにグレードアップ
3	3	→	ウィザードリィIII	アスキー	209	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	4	→	ファミスタ'90	ナムコ	144	ついに「ファミスタ」もシリーズ５弾。バッテリーバックアップ機能・リーグモードが新設
5	16	↑	がんばれゴエモン外伝	コナミ	98	おなじみ、ゴエモンとエビス丸の迷コンビの珍道中。今回はコミカルＲＰＧとして登場
6	8	↑	ベストプレープロ野球II	アスキー	81	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第２弾。わかりやすさを重視
7	7	→	悪魔城伝説	コナミ	80	ドラキュラシリーズ３作目。純粋なアクションに立ち戻り、さらにルート選択が加わった
8	5	↓	女神転生II	ナムコ	75	熱狂的ファンを持つ３Ｄタイプのａ ＲＰＧ。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
9	11	↑	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	63	パソコン版の人気ＳＬＧ「信長の野望・戦国群雄伝」からの移植。シナリオは２本
10	15	↑	双截龍II	テクノスジャパン	56	ゲームセンター版をほぼ完璧に移植。２人同時プレイもついに実現した。豪快なワザが人気に

順位	前回	タイトル	メーカー
11	10	ヘラクレスの栄光II	データイースト
12	24	キャプテン翼2	テクモ
13	―	イメージファイト	アイレム
14	12	ドラゴンボール3	バンダイ
15	6	スウィートホーム	カプコン
16	9	テトリス	BPS
17	―	ファミコン野球盤	エポック社
18	13	イースII	ビクター音楽産業
19	―	神仙伝	アイレム
20	28	忍者龍剣伝2	テクモ
21	26	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
22	―	ガンヘッド	バリエ
23	25	激闘スタジアム	テクモ
24	17	トップガン・デュアルファイターズ	コナミ
25	―	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト
26	19	バットマン	サン電子
27	―	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン
28	―	マッピーキッズ	ナムコ
29	―	摩陀羅	コナミ
30	―	名門！多古西応援団	アスミック

●ドラクエIVの後は…？

新年最初のアンケート集計の結果ですが、１位から４位までは変化なし。発売までいよいよ秒読み体制にはいったドラクエIVですが、注目されるのは発売後どこまでトップの座を守れるかということ。ＦＦIII、ウィズIII、女神転生IIといった３～４月に発売の決定した大物ソフトも控えて、乱戦模様ぎみ。今回は発売直後のがんばれゴエモン外伝、悪魔城伝説とコナミの健闘が目立ちます。タイミングのうまさはさすがですね。では次号の結果をお楽しみに。



↑おめでとう！　本誌昨年Vol.3で初登場１位を飾ってから丸１年が経ちました



↑前回の16位から見事５位にジャンプアップ。コナミの「がんばれゴエモン外伝」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑前号では「'89」が売れ、今回は「'90」が売れた「ファミスタ」

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	B.P.S.
2	―	悪魔城伝説	コナミ
3	―	がんばれゴエモン外伝	コナミ
4	―	ファミスタ'90	ナムコ
5	5	ドラゴンボール3	バンダイ
6	―	双截龍II	テクノスジャパン
7	―	ヘラクレスの栄光II	データイースト
8	8	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
9	6	ツインビー3	コナミ
10	2	SDガンダム2	バンダイ

●テトリス栄光の1位

年末・年始の売れ筋TOP10です。1位はなんと、1年前の発売のソフト「テトリス」でした。実際、玩具店の店頭に「ゲームボーイは売り切れました」の断わり書き、そしてその横には「テトリス入荷しました」なんて文句が書かれているわけですから、当然かもしれません。2位、3位はコナミの2作品が。「ファミスタ'90」は往年の勢いはなく4位で足踏み。ロングセラー狙いに目標は変わります。「ドラゴンボール3」も品薄ながらも5位に健闘。「双截龍II」は堅調。「ヘラクレス～」は「ウルティマ～」とともにRPGファンを分け合う。昨年夏のヒット作「ツインビー3」「SDガンダム2」がTOP10復活。で、結果。「テトリス」以外は全部シリーズ物なのでした。



↑年末に大変売れ行きがよかったコナミの「悪魔城伝説」



↑読者アンケート「欲しいソフト」でも注目される「がんばれゴエモン外伝」



↑NYが舞台のアクションゲーム「双截龍II」

今回は、来月11日に発売される「ドラゴンクエストIV」に関しておもちゃ店ではどの様な対応策を練っているのか聞いてみた。

まずは東京原宿のキディランドでは「発売の1ヵ月前から先着100名に限り、予約を受け付けています。まあ100本以上は入荷すると思いますので予約された方以外でも手に入れることはできると思いますが」

次は東京神田のマルゼンムセン「うちでは基本的に予約は受け付けていません。入荷予定はだいたい1000本といったところですかね。」

最後は最大の売り場面積を誇る池袋の西武百貨店、玩具売り場では「うちでも特に予約は受け付けていません。現在のところ、何本位入荷するのかもわかっていない状態でして。ただ最近、お客様からドラクエIVの予約についての問い合わせが増えてきていますね。」

とのこと。いよいよ発売日が目前に迫ってきた「ドラゴンクエストIV」。あなたは手に入れることができるか？

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	3	ネメシス	コナミ
3	2	テトリス	任天堂
4	4	バットマン	サン電子
5	―	北斗の拳	東映動画



↑人気も安定しましたね。スクウェアの「魔界塔士SA・GA」

●発売後もサガ強し

初回出荷分が完売しても、まだまだすべての「Sa・Ga」ファンには行き届かず、今回もまたまた1位です。ちなみに今後の出荷予定は1月23日、2月9日、27日だそうです。手に入らなかった人はお楽しみに！ 5位に登場の「北斗の拳」も発売後に再ランク・インという快挙です。それにしても本体の品不足はなんとかならないのでしょうか。

～読者の声～

●WizIIのサイクロプロスを見て、「チキチキマシーン猛レース」の岩石オープンを思い出してしまった私は、もう十分におじさんなのだろうか。バイト先の高校生の子とかに巨人のV9時代の選手の話をしても、誰もわかってくれなかったからなあ……トホホ。

（東京都・あびいろおど・22歳）

●ぼくが今年期待しているファミコンソフトは、「イースII」に「ウィザードリィIII」だ。はっきりいって「ドラクエ」はもうあきた。これはかなしい話だ。だって期待できるようなソフトはパソコンからの移植のヤツだけで、ファミコンのオリジナルのゲームはおもしろいと思えるものがはっきりいってない!! だからスーパーファミコンでがんばってほしいものです。

（千葉県・大野竜司・16歳）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.2のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	1	イースI・II(CDロム)	ハドソン	92	すでに入手して、遊んでいる人も多いだろう。アクションRPGの最高峰、お見逃しなく!
2	4	PC原人	ハドソン	89	これも、もう遊んでる人も多いんじゃないかな。誰でも安心、お手軽アクションだ
3	3	源平討魔伝	ナムコ	54	もう少し、もう少しの辛抱で、弁慶や義経、頼朝に会えるんだよ。あー、待ち遠しい
4	2	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	37	相変わらず不明な点が多い桃伝なのだ。早く具体的な情報が入手できるといいんだけどね
5	5	ダライアス	NECアベニュー	31	とーとつですが、このダライアスって、CD版のスーパー? それともロム版? どっち?
6	9	シティハンター	サン電子	26	ここのところ、遊べるアクションゲームが多いけど、はたしてコイツはどーだろう?
7	10	スプラッターハウス	ナムコ	21	いまだ誤解の多いスプラッタムービーですが、このゲームも一つ間違えば…。あー、やだやだ
8	−	ガイフレーム	メサイヤ	20	ガイアの紋章の続編にあたるシミュレーション。主人公の設定、情報収集等、新設定も多い
9	−	これがプロ野球'89	インテック	19	選手の成長システムもあるプロ野球シミュレーション。実名使用が、ファンには嬉しい
10	−	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	16	アメリカ製人気テレビドラマのゲーム化。ナイト2000のカーチェイス。キットもしゃべる!

AVGの健闘を祈る!

おおむね順当な感じの年の初めのTOP−10ですが、特に「PC原人」の健闘が目を引きます。10本の内訳は、RPG2本、アクション5本、シューティング1本、シミュレーション2本とアクションが優勢ですが、ほぼ全ジャンルが登場しています。しかし。AVGがないのが寂しいですね。せっかくCDロムとゆう強〜い味方がいるのだから、グラフィックびしばし、BGMギンギンの本格的なAVGが登場してきてもいいと思うのですが…。てなワケで、個人的には「北斗星の女」に期待しているのです。



↑こちらも安定した人気を保っているCDロム「イースI・II」

VOICE

「PCエンジンに移植してほしいと思うゲーム」「こんなタイプの作品がPCで出てほしい」が今回のインタビューのテーマです。対象はPC所有者数人です。

★移植してほしいもの…R−タイプII、ゼロウイング、ワイルドファング、Xマルチプライ、スターフォース、フェリオス、テトリス、ヴァーニングフォース、ファイナルファイトなど。

★こんなタイプの作品があったら…本格的なRPG、巨大なキャラクターばかりで構成されたアクションゲーム、パワーアップを思いきり派手にしたシューティングゲーム、パズルゲーム、そして体感馬乗りゲームなど。

以上のような意見を得ることができました。意外とシューティングが多いのが特徴的です。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	3	ゴールデンアックス	セガ
2	1	ソーサリアン	セガ
3	2	ファンタシースターIII	セガ
4	5	ヴァーミリオン	セガ
5	4	TATSUJIN	セガ



↑戦斧と書いてゴールデンアックスと読む、今回1位です

ソーサリアン2位に

ずっとトップの座を堅持してきたソーサリアンがついに2位に落ち、かわりにゴールデンアックスが首位に立ちました。良く出来ているだけに、発売後になって実力が認められたのでしょう。他の顔ぶれは前号と変わらず。これといって強力なソフトが見あたらないので、しばらくはこのままでいくのではないでしょうか。

VOICE



→PCもMDも未参入のコナミ。「グラディウスIII」



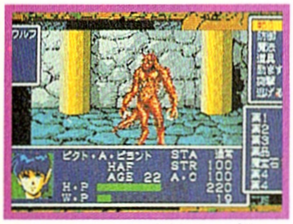
←忍と犬、2人? 動かせるのはMDだけだと思う

上のPC同様、「MDに移植してほしい作品」「こんなタイプの作品」についてきいてみました。

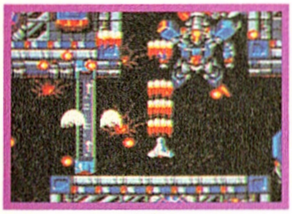
★移植もの…ファイティングファンタジー、シャドーダンサー、1943、上海、クォース、グラディウスIIIなど。

★タイプ…バリバリSTG、大きなキャラACG。

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑パラメーターが「精神力」で表される「アークスII」



↑コンパイルより発売のシューティングゲーム「アレスタ２」

●ナムコット驀進

ファミコンではもうお馴染みの「ファミスタ」。これがパソコンソフト業界にも進出し、話題となっています。対応機種はＭＳＸ２のみですが、売れに売れ、今号の第１位となりました。第２位にランクされたのは光栄の「維新の嵐」。対応機種の多さと、その完成度の高さがヒットの原因でしょう。派手なアニメーションなどを入れずとも、おもしろいゲームを創ることは可能──光栄の作品からは、こういった職人気質が感じられます。注目作は、マイクロキャビンとシンキングラビットの２つのソフトハウスによる「倉庫番パーフェクト」でしょう。ルールは簡単なのに難易度は高い──この辺りのギャップが、プレイヤーのヤル気を刺激してくれます。ゲームボーイやメガドライブにも移植され、どうやら倉庫番ブームの気配が感じられます。５位の「アレスタII」も要チェック。あのコンパイルのシューティングゲームです。

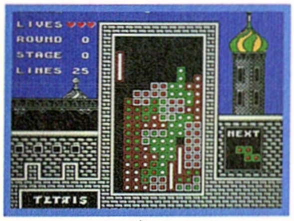
パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	―	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコット	MSX2
2	―	維新の嵐	光栄	PC-9800、8800/X1 他
3	―	アークスII	ウルフチーム	PC-8800
4	―	倉庫番パーフェクト	マイクロキャビン	PC-9800、8800 他
5	―	アレスタII	コンパイル	MSX2
6	―	シュバルツシルト狂嵐の銀河	工画堂スタジオ	PC-8800
7	7	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	PC-9800
8	3	DISC STATION クリスマス号	コンパイル	MSX2
9	―	斬 ～ZAN～	ウルフチーム	PC-9800
10	―	ガンシップ	マイクロプローズジャパン	MSX2

●アークスIIついに発売！

経験値の概念を排除したことで話題となった「アークス」。この第２弾が、ついに発売となりました。ウルフチームの作品には、それぞれ今までにないシステムが導入されているように、今回の「アークスII」も例外ではありません。モンスターの体のどこを攻撃するかを選べる「ビュー・ポイント・アタック」の採用などでプレイヤーを楽しませてくれます。

ARCADE GAMES TOP 5



↑残念でしたー。落っこちゃいました。再び返り咲くか「テトリス」

●テトリス連続首位ならず

一年以上首位の座をキープしてきたテトリスも、昨年のＡＭショウで発表された各社期待の新製品が市場に出た後の、今回のチャートでは流石にその記録を延ばすことは出来ず、２ランクダウンの３位に甘んじることに… しかしながら、これだけの記録を打ち立ててきたソフト、今後もまだ首位に入る可能性は、十二分にあるように思われます。５位以内の他のソフトはどれも新作、しかもトップのカプコン～は早押し式のクイズゲーム。今後のチャートが実に興味深いところです。



↑誰でも楽しめるクイズゲーム「カプコンワールド」。テトリスに勝ったぞ

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	―	カプコンワールド	カプコン	敵とクイズをしながら進む、すごろくゲーム
2	―	R-TYPE II	アイレム	前作をしのぐスーパーハードシューティング
3	1	テトリス	セガ	御存知、ソビエト生まれのパズルゲーム
4	―	シャドーダンサー	セガ	忍者となんと忍犬が登場するアクション物
5	―	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	武器がものすごいハデなシューティング

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	２～６人まで遊べるレースゲーム
2	3	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
3	2	S.C.I.	タイトー	犯人めざして野こえ山こえのカーチェイス
4	―	フォートラックス	ナムコ	４輪バギーの通信レースゲーム
5	4	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション

●一般顧客向けソフト強し

テトリスブーム以降、一般顧客（サラリーマン、女子校生）がゲームセンターを訪れるようになってからと言うもの、これらの層をターゲットにしたソフトが受ける傾向にあります。今回トップの、カプコン～もそのうちの１つ。今後半年ぐらいはこの傾向が続きそうです。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

これがおすすめ ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

過去4号での順位	Vol.22	Vol.23	Vol.24	Vol.1
神仙伝	—	—	23	—
バット	25	—	—	19
囲　碁	—	—	—	—
ダック	—	—	—	—
ガイフ	—	—	—	—
H.Q.	7	—	—	—

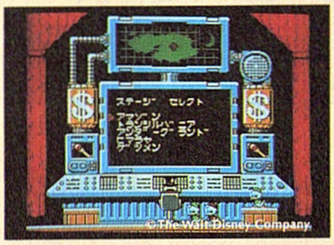
過去4号での順位	Vol.22	Vol.23	Vol.24	Vol.1
アトミ	—	—	—	—
ズーム	—	—	—	—
てけて	—	—	—	—
ヒーロ	—	—	—	—

1月19日〜2月1日発売スケジュール

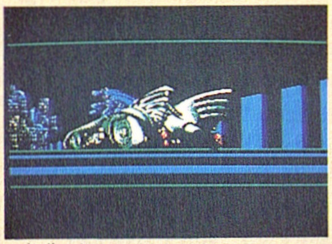
発売日	機種	タイトル	メーカー
1/26	FC	わんぱくダック夢冒険	カプコン
26	PC	ガイフレーム	メサイヤ
26	PC	タイトーチェイスHQ	タイトー
26	PC	逐電屋藤兵衛	ナグザット
26	GB	ソーラーストライカー	任天堂
30	MD	史上最大の倉庫番	メサイヤ

各種ソフト10本!

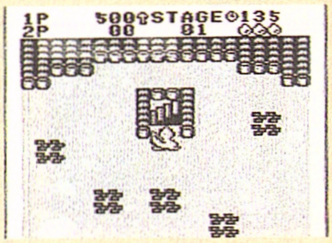
いやーっこの季節、お年玉ももらって結構フトコロがあったかいんだよね。ま、来月発売される「ドラクエⅣ」を買うっていう人はその分のお金はとっておくとしても、それまでの間どのソフトで遊ぶかっていうのを今イチ決めかねているキミ、このソフトスクランブルを読んで無駄のないお金の使い方をしようね。



↑ディズニーのキャラクターもかわいい「わんぱくダック夢冒険」



↑映画の入りはあまりパッとしなかったようだが、はたしてゲームは?



↑タイトルにミョーなインパクトのある「てけてけアスミッくんワールド」

FC 神仙伝

古代中国を舞台にしたRPG。今まで敵だったモンスターを仲間にし、戦闘中に呼び出し戦わすことができる。オーソドックスなつくりのなかに個性。



- アイレム
- 発売中
- ¥6300(税抜き)
- カセット

●第一印象は悪かった。イラストレーターの高橋くんがプレイしているのを見ていて、『天地を喰らう』のコンセプトを単純にいただいた二番煎じ中華RPGだと思ってしまったのだ。が、試しに序盤を遊んでみたら吃驚仰天! 演出は効いてるわ人気RPGのオイシイところを上手くアレンジしてるわで、気がついたら飽きることなく最後までやってしまっていた。ドラクエⅣ前の空白はこれで埋まる。(ベニー松山)

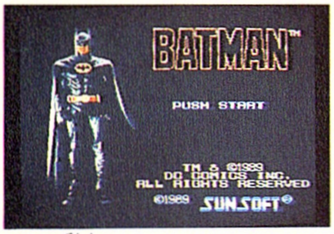
●めちゃくちゃ操作がスピーディーで、プレイしていて気分がいいです。怪物との戦闘が異様に多いのですが、それが苦にならないのが凄いと思う。怪物を中へ吸い込んで味方にしてしまう紅びょうたんも楽しいこと楽しいこと。各章ごとにかっちりとまとめられているのも、好みが分かれるかもしれないけれど、ボクは好きだな。クリアしたあとでも2度3度と遊びたくなる、久久にのめり込めるRPGだね。(高橋政輝)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC バットマン

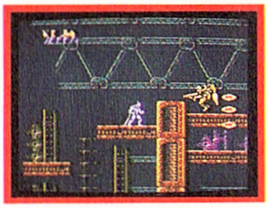
スクロールタイプのアクションゲーム。各ステージクリア後は、映画さながらのデモシーンが挿入されている。3種類のパワーアップパーツを使える。



- サン電子
- 発売中
- ¥6200(税抜き)
- カセット

●映画の方は、内容が日本人向けじゃなかったために見事にコケたけど、ゲームの方はさすがにそんなことはなかった。アクションゲームの基本はすべて押さえてあるし、それなりの演出もいい。とくに壁にへばりつくところは、個性がでてよかったんじゃないでしょうか。だけど、なにかが足らない。舞台設定がバットマンじゃしょうがないのかなあ。ゲームのできがそこそこ良いだけに残念なところ。(Tyrell辻)

●映画やゲームによく親んでいる世代にとって、「バットマン」は新しくないし、懐しくもない。中途ハンパなヒーローだったんじゃないか? ブームにならなかった日本は、こんな事情があったに違いない。ところで「バットマン」話はさておき……このゲームはかなり秀れたアクションゲームだったことに、気づいている人は少ない。壁のぼりのアイデアなど、埋もれるには惜しいアイデアがいっぱいだった。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 囲碁名鑑

1988年度の囲碁界7大タイトル戦の棋譜がインプットされたライブラリー的性格を持つソフト。観戦モードと棋力判定モードがある。趙治勲氏の監修。



■ヘクト
■発売中
■￥9680(税抜き)
■カセット

●このソフトはいわゆる対局ソフトではなく、'88年度の7大タイトル戦と話題局7局の棋譜がインプットされた囲碁観戦再現ソフトである。だから囲碁に興味のない人にはまったく必要としない。逆に趣味にしている人はぜひ1本手元においておきたいソフトといえる。もちろんタイトル戦を再現することによって棋力もアップするし、なによりライブラリィとしての価値がある。もう少し安いともっといいのだが。(RYOII)

●価格からいっても、内容からいっても、囲碁ファンのオトーサンたちのためのソフトだよね。前作の「囲碁指南」同様に、ゲーム的要素は、全くなし。棋譜観賞用のソフトだ。こういった、ゲーム以外の目的を持ったソフトが作られることってのは、悪いことじゃないと思うんだけど、もう少しメジャーな路線を狙って欲しいな。より多くのユーザーが利用できて、楽しめるものだったらベスト。無理かなあ…。(ハルク)



難易度	―
操作性	―
グラフィック	―
BGM	―
熱中度	―
総合評価	―

FC わんぱくダック夢冒険

ディズニーのキャラクターを主人公に起用した全5ステージのアクションゲーム。ホッピングによる移動、その操作性に合わせて練られたマップが斬新。



■カプコン
■1月26日発売
■￥5800(税抜き)
■カセット

●やっぱりキャラ物はある程度色眼鏡で見てしまうワケです。あまり良いデキのゲームに会った事がないんでね。でもコイツはちょっと違った。キャラの特徴をうまく生かして作り上げた操作系には関心させられるばかり。さすがはカプコン。けっこう難しく(ちゃんと理屈にかなう)、手応えは充分。「ロックマン」ほどのインパクトはないけれど、水準以上のゲームであることは間違いない。遊べます。(成沢大輔)

●「わんぱくダック」をプレイしながら、なぜこのゲームはこんなに面白いんだろう、と色々考えてみた。キャラクターは？ ステージは？ ゲームの目的は？…その結果、自分が1番に気に入ったものは、キャラクターだということを確信した。まるでロックマンのように、完全にカプコンのキャラクターになりきっている。アクションのみならず、キャラクターの表情もスミからスミまでよく見てほしい。(忍者根本)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ガイフレーム

PCエンジン初のSLG「ガイアの紋章」の続編。前作の4000年後のガイア大陸がゲームの舞台。メカ+魔法で戦闘を繰り広げるSF&ファンタジーSLG。



■メサイヤ
■1月26日発売
■￥5800(税抜き) ■Hu-CARD

●うーん。情報収集ねぇ。クリスタルを探すの？ これってSLGでしょ？ なんで、んなことせないかんの？ ってのが、正直な感想なのよね。かなりうっとーしーんだもん、情報収集ってさ。少なくとも、私にとっては苦痛以外のなにものでもなかった。情報収集でRPG風味をつけたつもりなんだろーけどねぇ…。肝心の戦闘は、ユニットがメカになっただけで、内容はちっとも変わってないしなぁ。(北枕獲)

●御存知、「ガイアの紋章」の続編である。基本的なシステムは、ほとんどそのままなので、前作をプレイしたことのある人ならすんなり入り込めるだろうね。設定は前作から4千数百年後つーことで、ストーリー的なつながりは無いようなもんだ。てなわけで、今回初めてプレイする人でもだいじょーぶなのだ。ゲーム的には、色々がんばっているんだけど、ちょっと時間がかかりすぎるのはつらいなァ。(外山鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

PC タイトーチェイスH.Q.

アーケード版からPCエンジンに移植された3Dドライブタイプのカーチェイスゲーム。1ラウンドに3回使用できる"ターボ"はスピード感満点。



■タイトー
■1月26日発売予定
■￥6600(税抜き) ■Hu-CARD

●ターボを使用したときのスピード感が最高だよね。ここまでスピード感を再現したドライブゲームにお目にかかるのは初めてだ。車をぶつけて、逃走車を止めるって設定も好きやねぇ。ポルシェでスーパーカー(古い言い方だなぁ…)を追っかけるなんて、なんて贅沢なゲームなんだろう。ただ、ラウンドが進んでもやることは同じなワケで、どうしても単調さを感じてしまうのがおしいなぁ。(北枕獲)

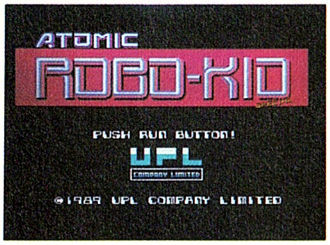
●タイム内にチェックポイントを通過したりとか、何位内に入賞する、といった従来のカーゲームとは、ひと味ちがうぞ。逃走犯の車にガンガンぶつけて走行不能にしてしまうのが目的なのだ。カウンタックにポルシェ928で体当りするなんざ、なんちゅーリッチなゲームなんだろう。ゲーセン版のスピード感は、よく再現されているが(特にターボ使用中は必見)、相棒のうるさいツッコミが無いのは残念。(外山鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC アトミックロボキット

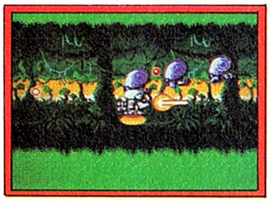
コミカルキャラのハードシューティングゲーム。全25ステージ、武器は４種類でパワーアップは６段階。アーケードゲームからの移植。



■UPL
■１月中旬発売
■￥6700(税抜き)　■Hu-CARD

●正直こいつは面白いです。パワーアップは派手で爽快感あるし、グラフィックはアーケード版には多少劣るものの（あたりまえか)、なかなか綺麗だし、とくに難易度のバランスが良いのが嬉しいね。最初はやたらと簡単なのでズンズン進めるが（快感なのだ)、後半になるほど、じわじわと難しくなってくる。これって普通常識なんだけど、最近は１面から無節操なくらい異常難度のゲームが多いからねェ。（外山鹿之介）

●コロコロしたキャラクターがかわいくてスキだぞ。１ステージ、１ステージがコマギレな感じもするが、プレイヤーを飽きさせない構成に好感が持てる。言わせてもらうと、どれが敵キャラだか背景だかわかりづらいな。それと、これはびっくりしたが、なんと残りの自機とパワーアップの物々交換なんかができちゃうのだな。世界一高い買い物だなこれは。ユーザーなら買ってソンはしないゲームだぞ、これは（高崎淳）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD ズーム

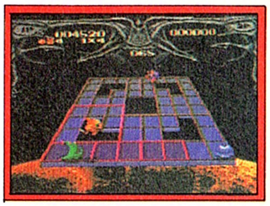
アメリカのパソコンゲームからの移植。フィールド上に引かれた線の上をすべて通ってマスを囲むと面クリアのパズルゲーム。グラフィックの美しさは秀逸。



■セガ
■発売中
■￥5500(税抜き)

●何と言ったらいいのか。悪いゲームではないし、グラフィックも実に美しい。でも何か違うような気がするのだ。シンプルさがポイントのアクションパズルなんだろうけども、あまりにシンプル。平坦すぎてプレイしているとちょっと退屈になる。アツくなる部分がないのよね。しかしそれでも遊んじゃったりする。うーん、もう少しゲーム性にごてごてしない程度の付加価値があればと思うのだが……。（成沢大輔）

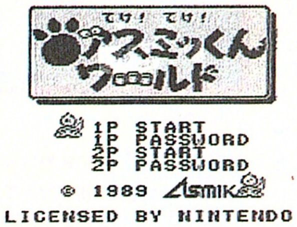
●かわいいキャラクター、16ビットだーん！の美しいグラフィック。面白いんだけど、何か１つたりないようなゲームですね。マップの形は面ごとに変わるけど、基本的には同じなので、たいくつになりがちです。途中にボーナスステージでも入ってればねと思ってしまった。外国のパソコンから来たらしいですが、まったく同じに移植するんじゃなくて、もっともっと日本ウケしそうなアイデアを入れれば…？（作山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB てけてけ！アスミッくんワールド

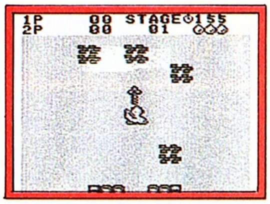
穴を掘って敵を落とし埋め、カギを探し出して次のステージへ。地中には様々なアイテムも隠されている。目指すは33階に潜むボス打倒だ。２人プレイ可能。



■アスミック
■発売中
■￥3090(税込み)

●パズルの要素が入ったアクションゲームである。ステージ構成やアイテムなどはバランスよくインプットされていると思う。しかし、穴を掘って敵を倒すというアイデアは“平安京”で使われていたもので斬新とはいえない。ゲームボーイ用ソフトにはパズル＋アクションゲームがとても多いので、何かもうひとつ、ひとひねりしたアイデアが入ると、もっとおもしろくなるのになあって思うのはボクだけか!?（RYOII）

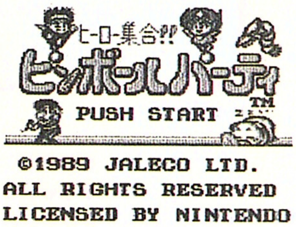
●何故か同時期にこの「アスミッくん」と「平安京エイリアン」の２つの“穴を掘る”ゲームが発売され、ユーザーとしては何を買ったらいいか悩んじゃうところですね。「アスミッくん」は穴を掘って敵を倒すというよりも、制限時間内にカギを探すという宝探しが目的になってくるので、敵に合わせて戦術を考えるというより、いかに速く数をこなすかがポイントになってきます。肉体派ゲームという感じかな。（マッキー）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB ヒーロー集合ピンボールパーティ

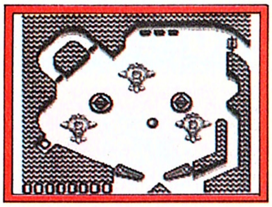
３画面構成のノーマルゲームと、スロットが合体したエクストラゲームの２モードがある。いずれもワープホールなどトラップがいっぱい。２人プレイ可能。



■ジャレコ
■発売中
■￥2980(税込み)

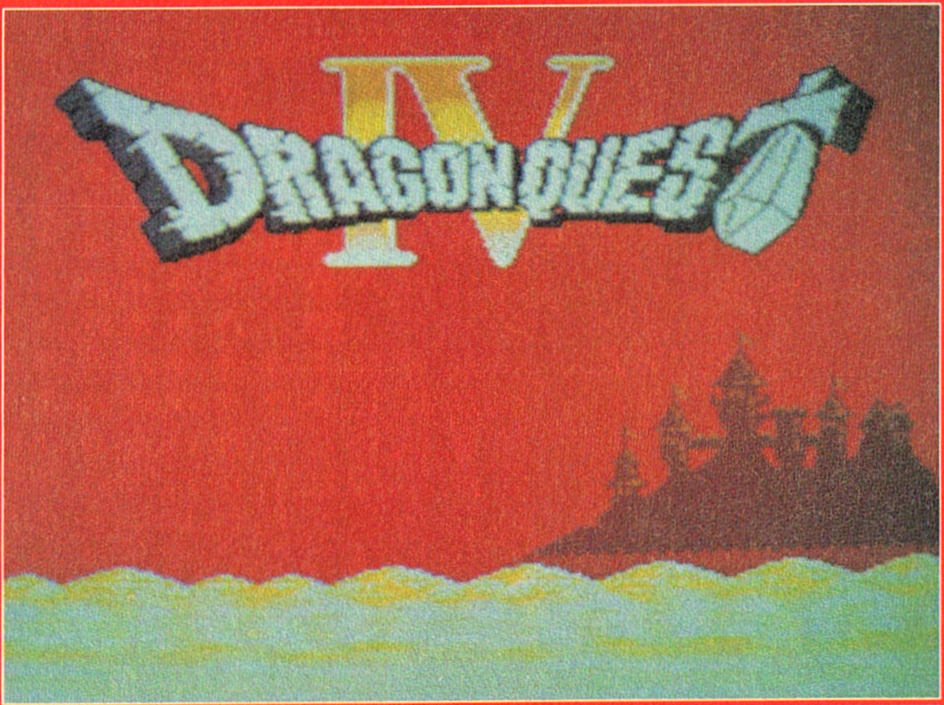
●ピンボールの楽しさって、お宝探しに似たものがある。いろんな仕掛けを発見したり、思わぬボーナスやワープゾーンがあったりで。こういう仕掛けは多いほど楽しいわけで、その意味ではこのピンボールパーティはとてもよくできていると思います。画面数もたくさんで、グラフィックも見せてくれるしアイデアもいっぱい。ただ、フリッパーの反応がいまいちで“ワニ”に及ばないのがなんともおしい！（RYOII）

●隠された仕掛けがいっぱいあるので、まずはその仕掛け探し、慣れてからは高得点チャレンジが目的と、それぞれの段階で楽しめます。特にエクストラゲームではスロットマシンとの合体で、よりエキサイティングな構成になっています。ただ運にまかせる要素がとても多いので、いきなりフリッパーが見えなくなったりしても、メゲずにプレイしましょう。オイシイこともいっぱい起こりますから。（マッキー）



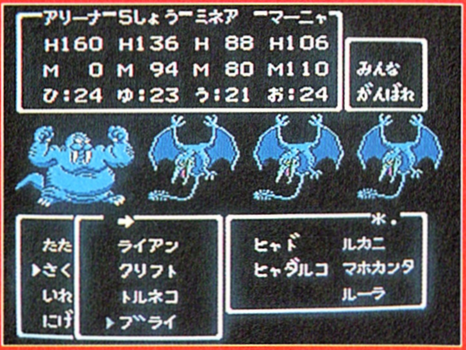
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

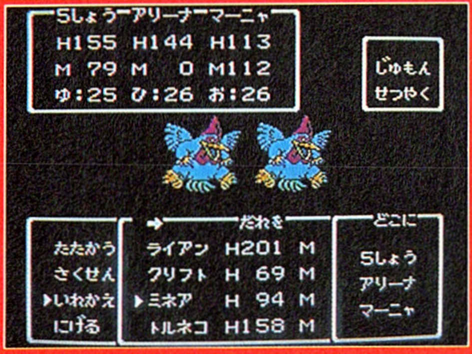


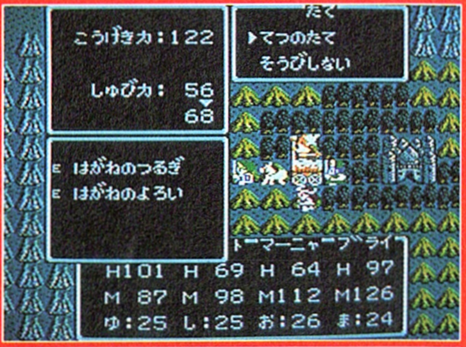














待ちに待った発売日まであと1ヵ月足らず。今回は、戦闘をメインとした発売直前プレビューと、コマンド・マスター講座、2本だての豪華メニューでお届けするのだ。

発売まであと23日

1990年2月11日、新たなる物語が始まる!!

DRAGON QUEST IV PREVIEW

RPGにおいて、最もプレイ時間が長いと言われる戦闘画面を中心にお送りする、発売直前ドラクエIV誌上プレビューなのだ



未知なる世界への旅立ち

運命に導かれるかのように人は出会う。ひとつの出会いが新たなる出会いを呼び、8人の仲間が集いしとき、壮大なる冒険の幕は切って落とされる。

人それぞれに生い立ちこそ違えども、今や目指すものはひとつ。それは、世の平和を乱す巨大なる悪を倒すこと。

旅立ちのときは訪れた。

城を後にすると、そこには未知なる世界が広がっていた。しかし、今はもう何も恐れることはない。信頼できる仲間がいるから、どんな障害も苦にはならない。ただ、目指すものへとまっすぐに突き進んでいくだけ…。

仲間たちの物語はこれから始まろうとしている。行く手に何が待ち受けているのか、まだだれも知らない。ただ、一筋の希望だけが光り輝いていた。



↑城を後にする8人の仲間たち。城の外には広大なる世界が広がっている。そこではどんなドラマが待ち受けているのか、今はまだ何も明らかになっていないのである

←自らの運命は、自らの手で切り開いていくしかないのだ。そのためにも、かけがえのない仲間たちの状態には、常に気を配ることが大切だ

次々と襲いかかるモンスター

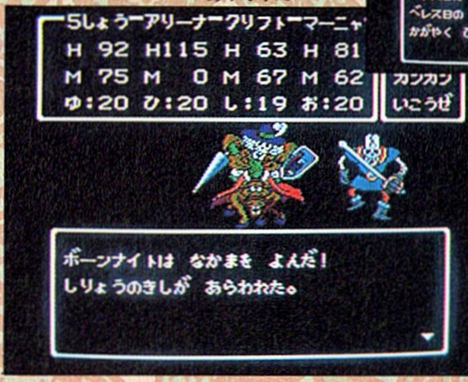
城を後にした仲間たちを迎えてくれたのは、敵意をむき出しにしたモンスターの群れであった。その姿は、持てる力のかぎりを尽くして、行く手を阻もうとしているかのようである。

次々と襲ってくるモンスターたちを相手にしながら、この世界に迫り来る巨大なる魔の手を感じていた。

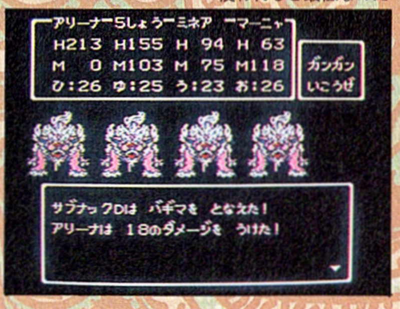
↓手強いモンスターが次々と襲ってくる。ボーンナイトが呼び寄せたのは、なんとドラクエIでおなじみの、「しりょうのきし」だった

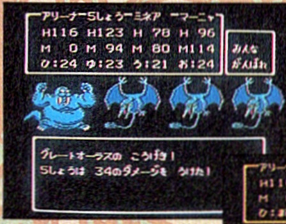
→モンスターの使ってくる呪文も様々なのだ。マホカンタなんて使われたら、作戦を変更する必要がありそうだ





↓集団で現れて呪文を使われると最低なのだ

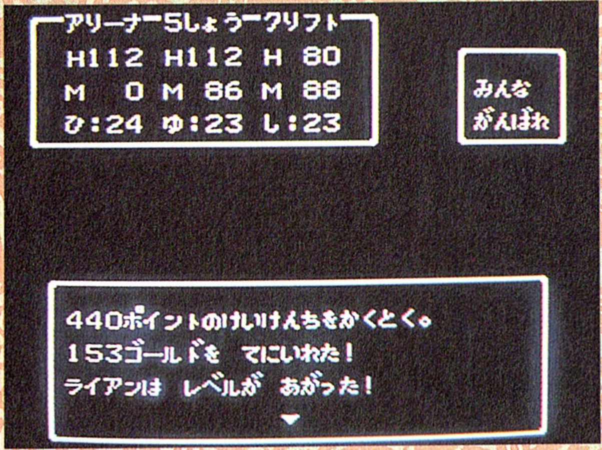




↑見た目が、いかにも力のありそうなグレートオーラスと、名前からして冷たそうなアイスコンドルの組合わせも手強そうなのだ

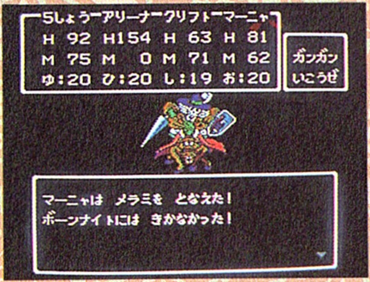
↓勇者が力尽きたというのに、それに追いうちをかけるようなマヒ攻撃。このままだと、パーティーの危機になりかねない



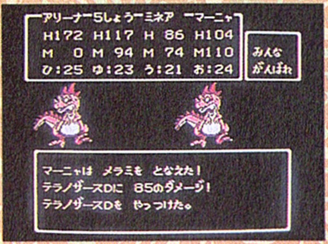


←モンスターとの戦いを繰り返すうちに、少しずつ経験を積み、レベルアップしていく。成長し、強くなるために、戦闘は欠かせないのだ

↓初めて出会うモンスターに対しては、戦い方がわからないため、呪文のミスチョイスなども多い。何度か戦って特徴をつかむことが大切







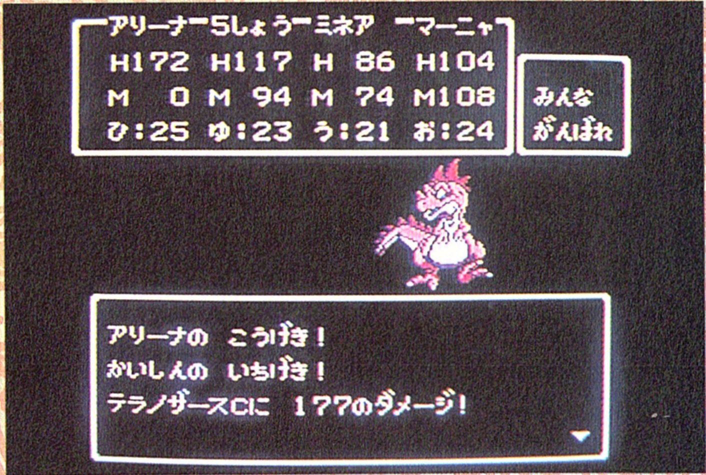
↑同じモンスターと何度も戦ううちに、特徴にあった効果的な呪文を使うようになるのだ

戦いの中で成長していく仲間たち

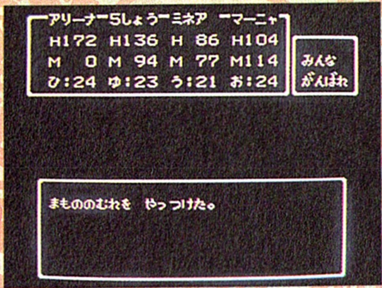
初めの頃は、戦い方も満足に知りはしなかった。しかし、モンスターとの戦いを何度となく繰り返すうちに、仲間たちは着実に力をつけ、少しずつ成長していった。

道具の使い方を覚え、呪文をマスターするにつれ、目に見えて効率よく戦えるようになってきた。何の不安もなく、何もかもが順調に進んでいるように見えた…。

→テラノザースにメラミが炸裂！仲間たちの攻撃がバシバシ決まるようになると、気分がいいのだ



↓何度も戦った相手なら、実に効率よく倒すぞ





↑攻撃だけでなく、傷ついた仲間を回復させることも忘れちゃいない

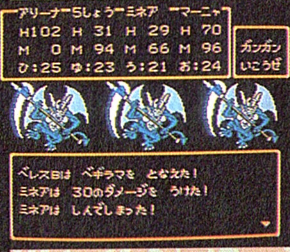
→成長すると連発するようになるアリーナの会心の一撃は、強力な武器



↑このレベルなら"どく"をくらっても、それほどピンチとは言えない。とは言っても、決して侮ってはいけないのだ



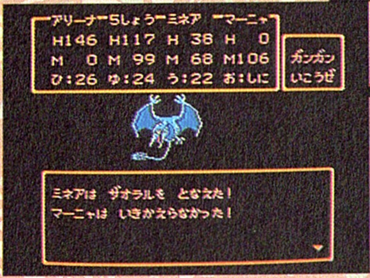
←ちょっとした油断が命取りになることもある。この段階で回復させないと大変



←体力を回復させる間もなく、ベギラマを受けて、ミネアが死んでしまったのだ



↑多少なりとも手強そうなモンスター相手には、"いろいろやろうぜ"は使わないこと。全滅してもしらないぞ／



←僧侶系のキャラがザオラル系の呪文を覚えていれば、多少は安心。ただ、ザオラルの場合だと必ず生き返るとは限らないので、あんまりムチャをすると手痛いめに会うことになるぞ

パーティーに訪れる危機

先を急ぎ過ぎたのか、少しばかりのムリをしたのがいけなかったのか、信じられないような危機が訪れた。

あまりの順調さに、己れの実力を過信したのかもしれない。油断がなかったとも言いきれない。今までの戦闘がまるで嘘のように、攻撃はカラ回りし、仲間は次々と傷つき倒れていった。



作戦を駆使して生きぬく

何とか窮地を脱したものの、作戦を駆使しなければ生きぬいていけないことを悟った。どんなに戦いに慣れても、同じように戦っていたのでは勝ち残れない。作戦を駆使して戦うことが勝利への近道なのだ。もう2度と、同じ過ちは繰り返さないことだろう。

この先も道は長く険しい。しかし、いつの日にか平和が戻ることを確信している。物語はまだ始まったばかり。

みんながんばれ

→各キャラが、持ち味を存分に発揮して戦うことになる。なかでも、アリーナの会心の一撃は、見ているだけで爽快なのである

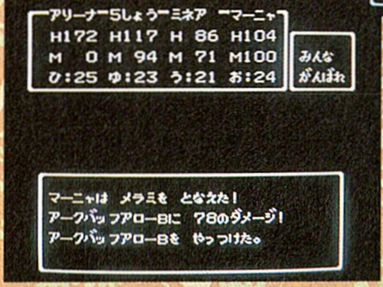






↑大きな特徴のないところが"みんながんばれ"の特徴。ごく当り前の戦い方をするわけ

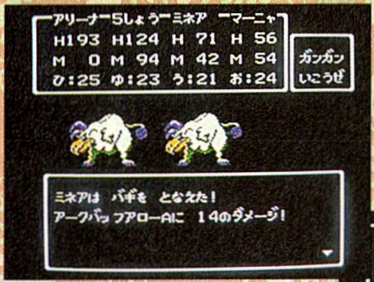
←作戦を駆使して戦うことが楽しみでもある



↑HP・MPともに、なるべく減らさないように戦う作戦である。だから、消費MPが少なく、ダメージを受けなくなるラリホーは、実に効果的な呪文

←とにかく効率よく戦ってくれるので、普段はこの作戦を選ぶのが正解。まるで、マニュアル操作であるかのような戦闘を行ってくれるから安心なのだ

ガンガンいこうぜ



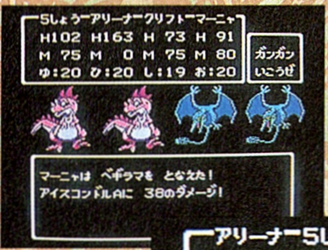
↑最も強力な攻撃を仕掛けるので、僧侶系のミネアまで数少ない攻撃呪文を使う



←アイテムを使ってモンスターの動きを封じる



↑戦闘を少しでも早く終わらせるために、攻撃呪文よりも効果的だと判断すれば、消費MPなどおかまいなしでラリホーマだって使う



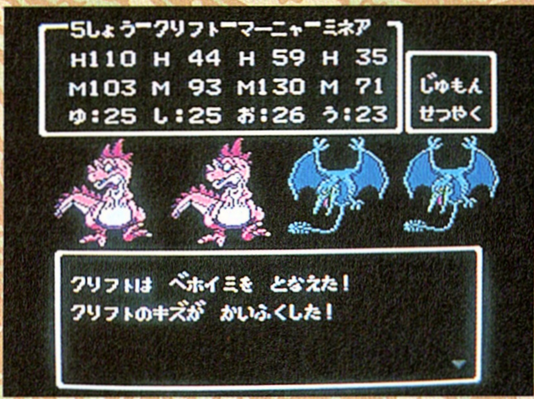
→同一モンスターが集団で現れたときには、モチロン有効範囲の広い呪文なのだ

↑マーニャは、強力な攻撃呪文を惜しげもなく使う



じゅもんをせつやく

↓仲間のHPが少なくなったときでも、回復用のアイテムを持っている場合には、当然呪文ではなくて、アイテムを先に使う。いざというときに呪文を使用



↑まったく呪文を使わないというわけではないので、仲間がピンチになったときとか、どうしても必要なときには呪文を使うぞ







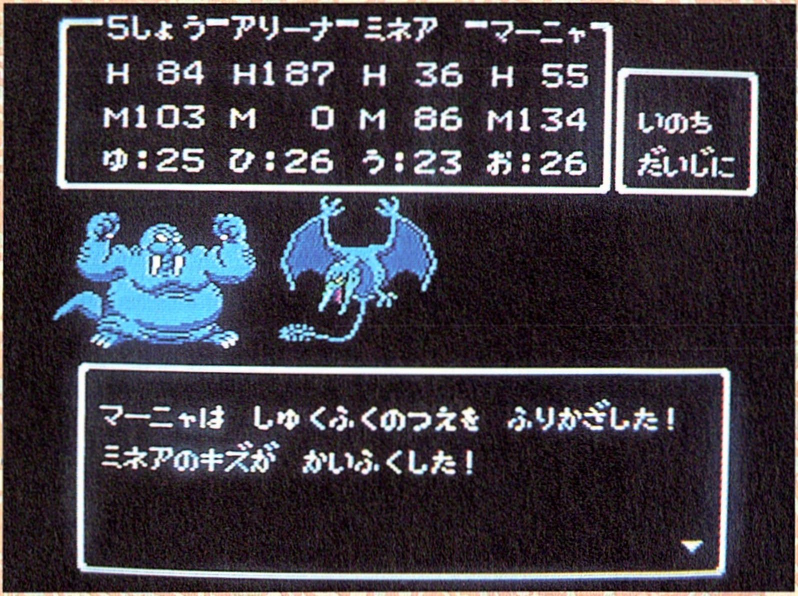
↑ほとんど呪文が使えないから、魔法使い系のキャラでも、攻撃するときは武器を使う。ただし、力が弱いだけに、与えるダメージのほどはまったく期待できない

←僧侶系のキャラにしても、回復の呪文を使うとき以外は、ほとんど武器で攻撃するのだ

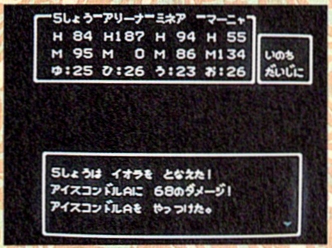
いのちをだいじに



→とにかく死んでしまわないように注意して戦う。こんな状態になったら、呪文やアイテムを総動員してHPを回復する



→できるだけ死なないようにするために、HPを回復させるタイミングは他の作戦よりも早い。ちょっとでも危なくなったら、すぐに治療してしまうぞ

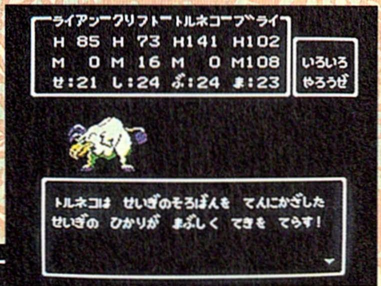


←だからといって、守っているばかりでもない。大きなダメージを受ける前に倒してしまえるときは、攻撃だってするのだ

いろいろやろうぜ

←"まひ"してもいないのにキアリク唱えたり、まったく意味のない行動をとることもある

↓アイテムの思わぬ効果を知ることもできるので、たまには使ってみたい作戦と言える。トルネコを出しておくとオイシかったりする



→アイテムの効果を知りたいときにはピッタリの作戦。ただし、強いモンスターが相手のときは絶対に使わないこと





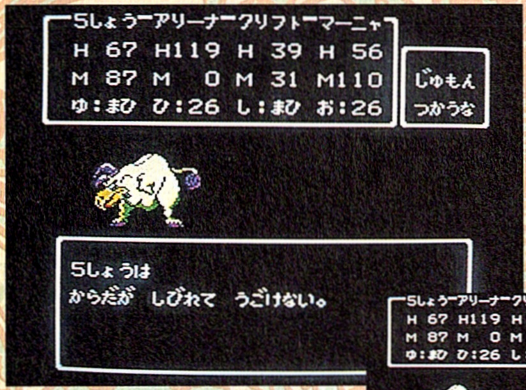
→やっぱりミネアのタロット占いは楽しみ。とんでもないカードを引かれると困るけど

←持っているアイテムを次から次へと使う。だから、戦闘の役に立たないことも多い

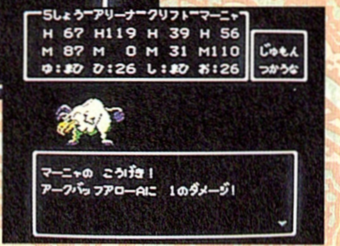




じゅもんをつかうな

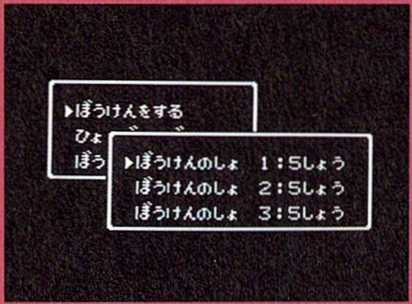


↓呪文が使えないとなると、魔法使い系のキャラはほとんど役立たずと化す



↑呪文を使うことは絶対に禁止！ 仲間がどんな状態になろうとも、いっさいお構いなしなのだ。たとえパーティーが全滅しそうでも、呪文は使わない。だから、こんな状態になっても、誰ひとりとして治療してはくれない

90年代の幕開けを飾る話題作！
いよいよ公開迫る!!



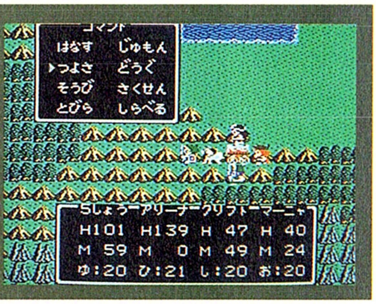
笑いあり、涙あり、感動ありのファンタジーRPG、ドラゴンクエストⅣは間もなく全国一斉に発売！ 新しい時代の幕開けにふさわしい超大作か、お茶の間で楽しめる。ゼヒともお見逃しのないように!!
（本文中のストーリーはフィクションです）

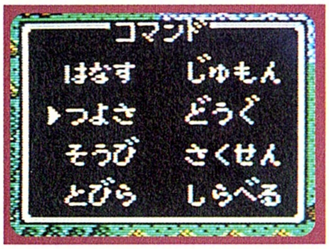
●発売直前!!

チャート式基本マスター講座

コマンド徹底解説

ドラクエⅣのコマンドは細かい部分がプレイしやすいように改良されている。発売の前に、コマンドの流れをチャートと例題を使って徹底的にマスターしよう！





はなす

まったく変わっていないコマンド。というよりは、これ以上変えようがないともいえる。流れとしては、今まで通り話しかけたい方向を向いて、"はなす"コマンドだけでＯＫなのだ。もうすっかりなじんだ方法だ。

つよさ

"つよさ"にすると、次に２つの項目が表示される。そこで気付くと思うが、"ならべかえ"がなくなっているのである。後ほど詳しく説明するが、"ならべかえ"は"さくせん"の中に含まれているのだ。その分、"じょうたい"の中に新しい項目が加えられている。

"つよさみる"に関しては、人数が増えたぐらいで、大きな変更点はない。見たいキャラを選ぶと、パラメーターや使える呪文など、文字通り現在の強さがわかるようになっている。

"じょうたい"には"ＨＰ・ＭＰ"の他に"こうげきりょく"という項目が加わった。これによって、パーティーの状態が今まで以上に詳しく、簡単にわかるようになったのだ。

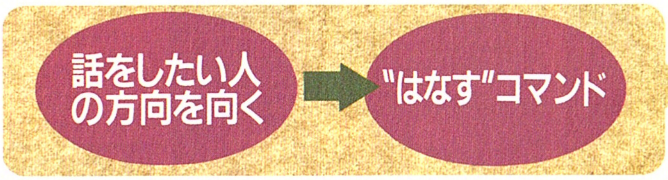
フィールド画面の基本コマンドは8種類

今回、戦闘時以外に使う基本コマンドには、"とびら"と"さくせん"の２つが加わり全部で８種類になった。(左の写真参照)また、おなじみのコマンドにしても、これまでとまったく同じというわけではなくて、細かい部分で様々な改良が成されているのである。

とはいっても、決して操作が複雑になったわけではない。ひとつひとつのコマンドの流れさえマスターしてしまえば、今までよりもプレイしやすくなるハズだ。

というわけで、チャートと実際の画面を見比べながら、全コマンドを徹底的に解説するぞ。

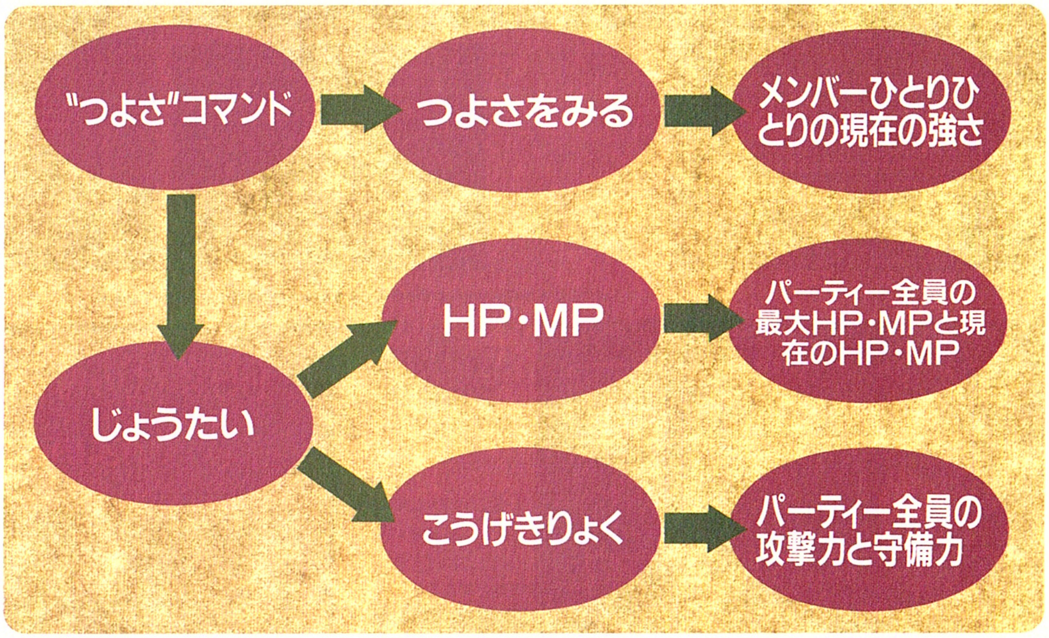
◆冒険にはかかせないコマンドだ





←"はい・いいえ"は✚キーで

◆パーティーの現状がひとめで把握できる



例１

●"つよさ"を見てみよう

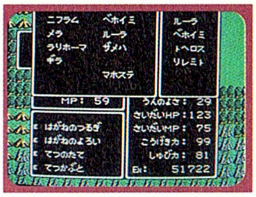
"つよさみる"を選んだら、あとはボタンを押していくだけでＯＫ。流れ自体は今までと同じだ。



←馬車の中にいるキャラもわかる。数字は、外で並んでいるキャラの順番



←"つよさ"の画面は、Ⅲとまったく同じ。慣れているから見やすいのだ



←呪文の画面も同じ。当然、呪文を使えないキャラの場合は出てこない

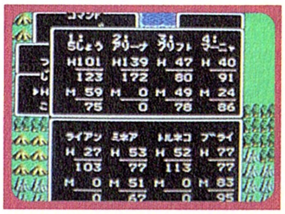
例2

●HP・MP、攻撃力を見る

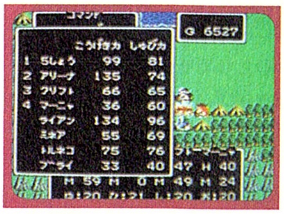
HPとMPの最高値と現在の値、それに現在の攻撃力と守備力が、全員まとめてひと目でわかる。



←パーティー全員の値をひと目で把握できるから便利



←HPとMPの最高値と現在の値がまとめてわかる



←キャラを入れ替えたいときに重宝しそうなコマンド

そうび

装備させるキャラを選び、武器、よろい、かぶと、たての順番で、装備させていく。基本的な流れはIIIと同じではあるが、ムダな手間を省く改良が施されている。

◆武器や防具は装備しなくちゃ意味がない

"そうび"コマンド → 装備させたいキャラを選ぶ → 装備する武器・防具を選ぶ

例3

●武器を装備させてみる

装備させるキャラを選ばなくとも、カーソルを動かすだけでパーティー全員の装備を見ることができる。だから、各キャラの装備を見ながら、誰に装備させるかを決められるのだ。また、装備した後の攻撃力や守備力も、装備する前にわかる。



↑カーソルを合わせたキャラの装備が右のウインドウに表示される。何も装備していない場合には、当然何も表示されない



↑攻撃力のところで、上の数値は何も装備していないときの、下が"はがねのつるぎ"を装備した後の攻撃力を示しているのだ



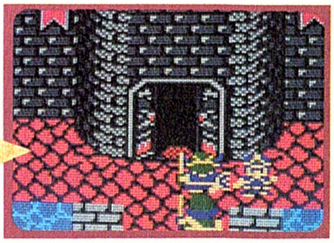
↑そのキャラが装備できない武器や防具の場合には、「そうびできない」と表示される。いちいち装備して確かめる必要はない

とびら

フツーの扉はモチロンのこと、カギのかかった扉でも、パーティーの中の誰かがカギを持っていれば、このコマンドを使うだけで開けることができるのだ。いちいちカギを使う必要はなくなったってわけだ。

◆カギは持っているだけでOK

開けたい扉の前に立つ → "とびら"コマンド



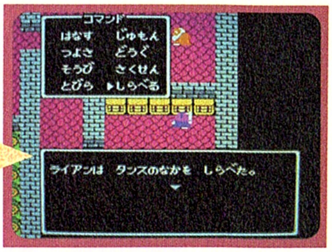
←誰が持っていようと、とにかくカギさえ持っていればいい

しらべる

コマンド自体の働きは今までとまったく同じで、調べて見つけたものを手にいれるということである。ただ、今回は調べられる対象が増えたのだ。足元だけでなく、ツボやタンスの中も調べられるようになった。

◆タンスやツボの中も調べられる

調べたいものの前や場所の上に立つ → "しらべる"コマンド



←タンスやツボの前に立って、"しらべる"コマンドを使うのだ

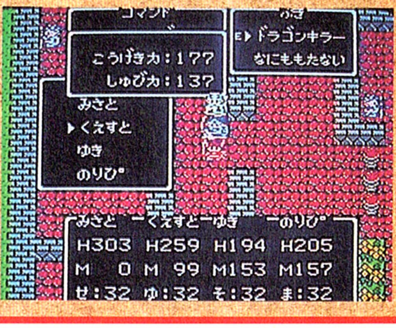
CHECK POINT さらにユーザーフレンドリィになった

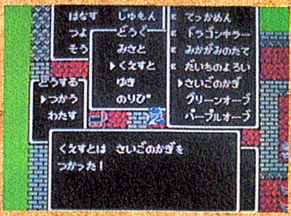
ドラクエIVを初めてプレイすると、まずコマンド類の親切さに驚かされることだろう。まさに、これまでの不満点が一挙に解消されたかのようだ。それは、ここでの解説を読んで、各コマンドの働きを理解したうえでも、実際に自分でプレイした際に改めて実感させられるはずである。

"つよさ"ではパーティー全員の攻撃力と守備力がひと目でわかる。"そうび"では、装備する前と後の強さを見比べられるうえ、パーティー全員の装備を簡単に知ることができる。

"とびら"では、カギのかかった扉でも、カギを使うことなくコマンドひとつで開けられる。

これらの追加・改良点によって、IIIに比べてとてもプレイしやすくなっている。ドラクエIVは、またひとつ進化したのである。





↑IIIの場合、いったん装備してみないことには、攻撃力や守備力の値はまったくわからなかった

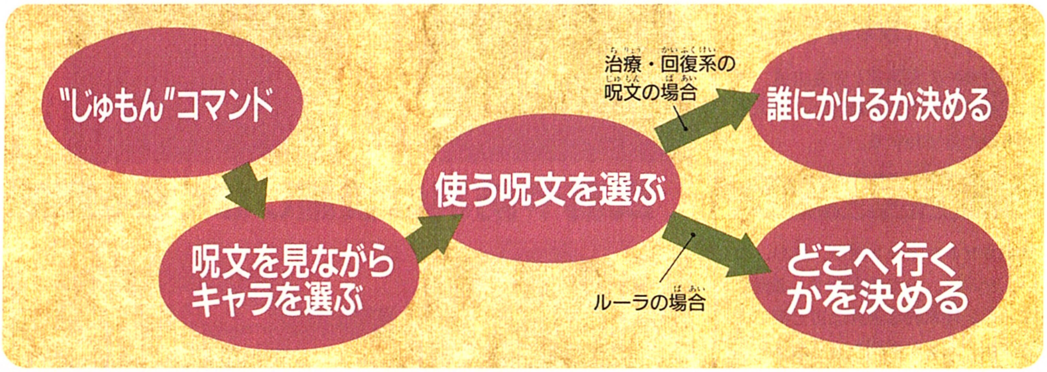
←扉を開けるたびに、"どうぐ"にしてカギを使わなくてはいけなかった

じゅもん

ひとりひとりの使える呪文を見ながらキャラを選び、使う呪文を決定する。この時、治療・回復系の呪文の場合は誰に使うか、ルーラの場合はどこへ行くか、を選択することになる。手順としてはIIIと変わらないのだが、便利になっていることは確かである。

通常は、馬車の外も中も関係なく、呪文を使えるキャラなら、誰でも呪文を使うことができるのだ。

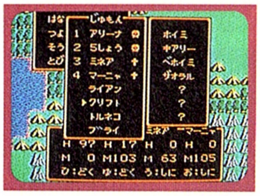
◆キャラを選ばなくても使える呪文がわかる



例

●ザオラルで仲間を生き返らせる

"じゅもん"にすると、カーソルを動かすだけで、各キャラの使える呪文を見ていくことができる。



←ザオラルの呪文を探してカーソルを動かす。？はまだ覚えていない呪文



←ミネアにザオラルを唱える。名前の横のマークは状態を表している



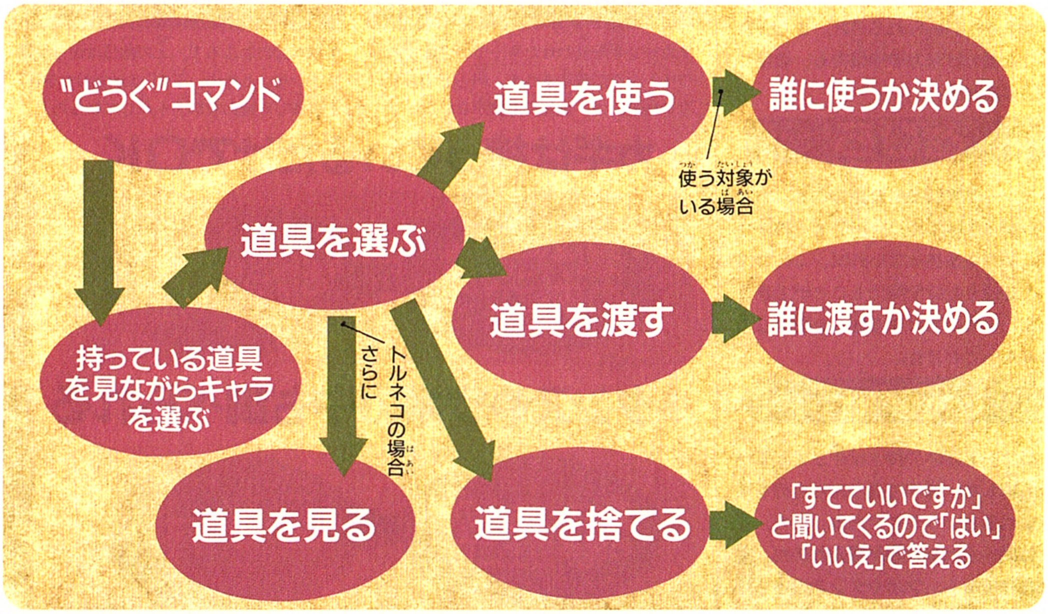
←治療・回復系の呪文を唱えた後には、HP・MPの状態も表示される

どうぐ

"どうぐ"にすると、パーティー全員の名前が表示され、カーソルの合っているキャラの持ち物も同時に表示される。ここで、各キャラの持ち物を見ながら道具を選ぶのだ。

道具を選ぶと、次に"つかう""わたす""すてる"という、3つのコマンドが表示される。ただし、トルネコに関しては、さらに"みる"というコマンドが追加されるので、結局ひとつの道具に対しては、4通りの行動がとれるわけだ。操作の手順は変わっていないから、決してとまどうことはないだろう。

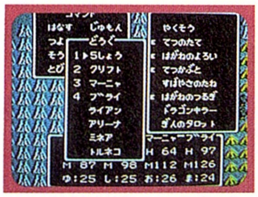
◆"つかう""わたす""すてる""みる"道具に関わる行動は4通り



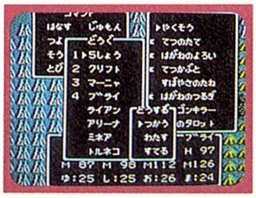
例1

●"やくそう"を使う

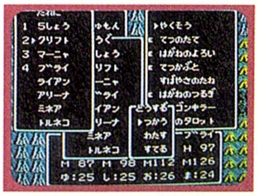
誰がどんな道具を持っているかが、ひと目でわかる。だから、使いたい道具が選びやすいのだ。



←カーソルを合わせたキャラの持っているアイテムが、右に表示される



←"やくそう"を使いたいので、"やくそう"を選んだ後で"つかう"にする

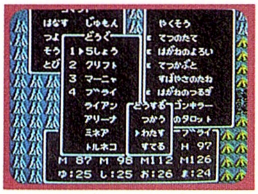


←使う対象がある場合は、最後に"だれに"使うかを決めなくてはいけない

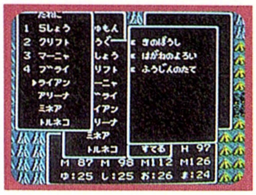
例2

●"ドラゴンキラー"を渡す

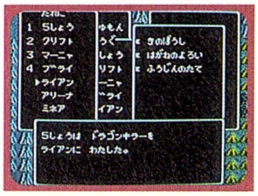
相手の持っている道具を、渡す前に見ることができる。これで、間違えて渡すことはなくなることだろう。



←"ドラゴンキラー"を選び、"わたす"にしたら、誰に渡すかを決めるのだ



←ここでもカーソルを合わせたキャラの持ち物を見ることができるのだ

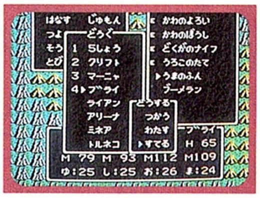


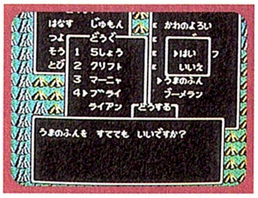
←持ち物を見ながら誰に渡すかを決められるので、渡し間違うことはない

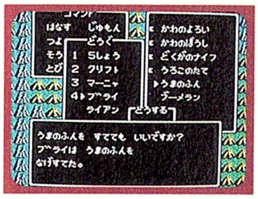
例3

●不要なアイテムを捨てる

捨てる前にもう一度確認できるので、大事なアイテムを間違って捨ててしまうことがなくなる。


←持ち物が多くなってきたので、必要なさそうな物を捨てようとしたら…

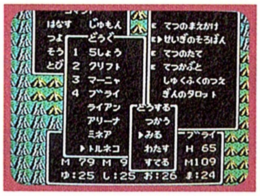

←捨ててしまう前にもう一度、そのアイテムを捨てていいか確認してくる

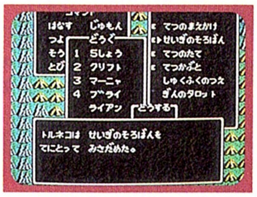

←そこで"はい"と答えないかぎり、捨ててしまうことはないので安心だ

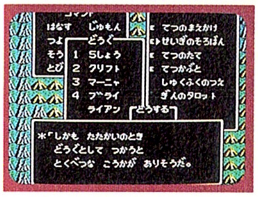
例4

●"せいぎのそろばん"を見る

誰が装備できるかなど、かなり詳しくアイテムを見定めてくれる。未知のアイテムには、まず"みる"コマンド。


←未知のアイテムはまずトルネコに渡して、"みる"コマンドで鑑定しよう


←"どうぐ"でトルネコにしたらアイテムを選び、"みる"コマンドでOK

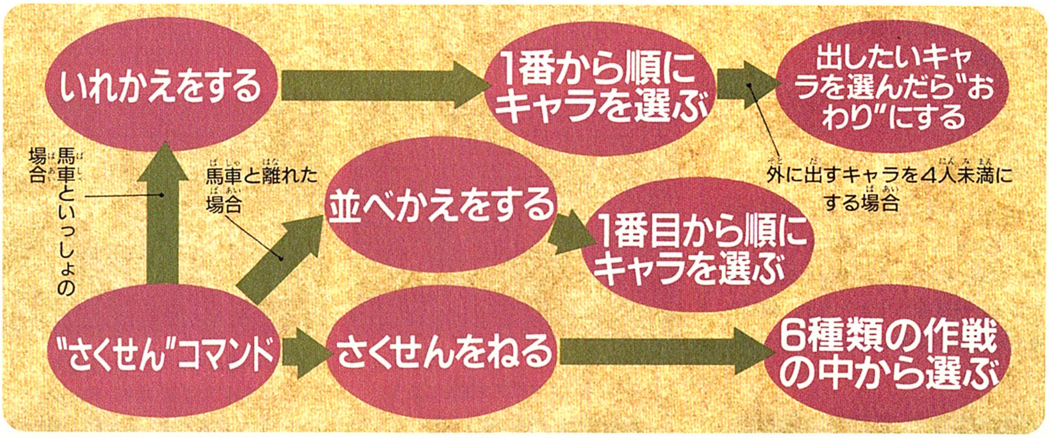

←他に値段や装備できる人など、IIIよりもかなり詳しく鑑定してくれる

さくせん

"さくせんをねる"は、今までにないまったく新しいコマンドで、AIによって独自に判断して戦う仲間たちに、プレイヤーの意思を伝達するものである。仲間たちは、ここで与えられる作戦にしたがって、行動することになる。

また、"いれかえをする"では、馬車の中と外のメンバーを入れ替えたり、順番を変えたりすることができる。馬車と離れて行動するときは、"ならべかえ"に変わるのだ。

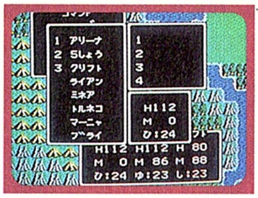
◆作戦を変更するだけでなくメンバーの入れ替えもできる



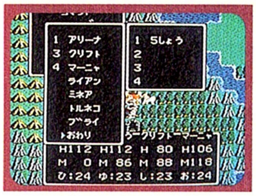
例1

●いれかえてみよう

8人の中から、外に出すメンバーを選ぶ。最低ひとりで、4人までなら何人出してもかまわない。


←現在のHPやMP、レベルなどを見ながら、外に出すキャラを選べる

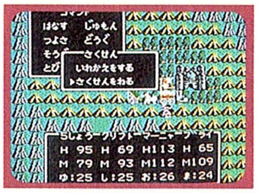

←外に出す4人を選ぶと、入れ替えは終了。名前の右にある数字は順番だ

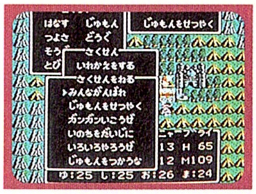

←3人以内にする場合は、キャラを選んだ後で"おわり"にすればいいのだ

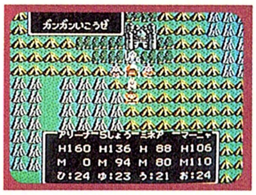
例2

●作戦を変更する

その場の状況や、仲間たちの状態に合わせて、6種類の作戦の中から最もふさわしいものを選ぶ。


←作戦を変更するときは、ここで"さくせんをねる"のコマンドを選ぶのだ


←6種類の作戦が表示されるので、その中から使いたい作戦を選んで終了

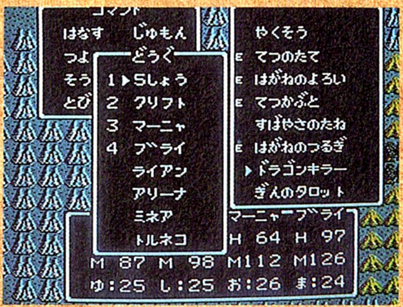

←選んだ作戦は、立ち止まったりしたときに、画面の左上に表示される

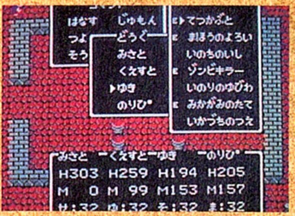
CHECK POINT

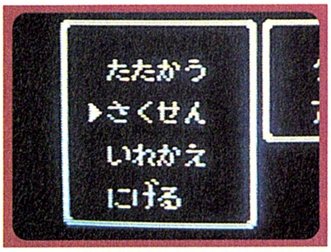
メンドウな手順が省かれたのだ

コマンドが改良されたとは言っても、いくつかの新しい項目が増えたぐらいで、基本的な流れにはそれほど大きな変更点はない。とは言っても、細かいウインドウの追加によって、実際にプレイするうえではとても便利になった印象を受ける。

"じゅもん"であれば、各キャラの使える呪文を見ながら、誰にするかを決めることができるし、"どうぐ"にしても、ひとりひとりの持っている道具を見ながらキャラを選ぶことができる。だから、キャラを選んだ後に間違っていたことがわかってやり直し、なんてことはなくなるのだ。また、いちいち各キャラの持ち物や呪文を見る必要もない。以上のように、今回の改良ではいくつかのムダな手順が省かれている。これは、時間の短縮にもつながることだろう。




↑今まではキャラを選ぶ前に、持ち物や呪文を見ることはできなかった。だから、間違ってやり直すことも多かったのだ ←今回は持ち物や呪文を見ながらキャラを選べるのだ



戦闘場面での基本コマンドは4種類

第5章にかぎっては、戦闘場面での基本コマンドが今までと違ってくる。個人レベルでコマンドを入力していくのではなく、まず最初に、パーティー全体の行動を決定しなくてはいけないのだ。仲間たちがＡＩで行動してくれるせいもあるが、これによって操作がかなり簡略化されたことは確かである。

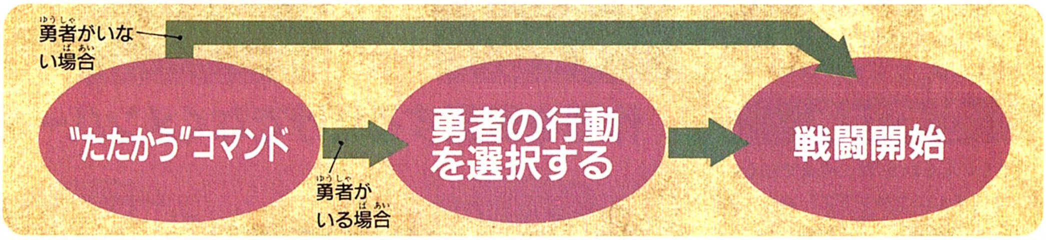
戦闘場面における基本コマンドは全部で４種類。(左の写真参照)数字的には多くないと言えるが、パーティー全体の行動がここで決定されることを考えると、この４種類のコマンドは非常に重要である。それだけに、一刻も早く使い方をマスターしたいものだ。

たたかう

文字通り、戦う時に選ぶコマンド。

ご存じのように、仲間たちはＡＩによって独自に判断して行動するため、この後で選ぶのは勇者の行動だけである。勇者がいない場合には、“たたかう”コマンドを選択した時点で、戦闘に突入するのだ。

◆仲間たちのコマンドは入力しなくてもOK



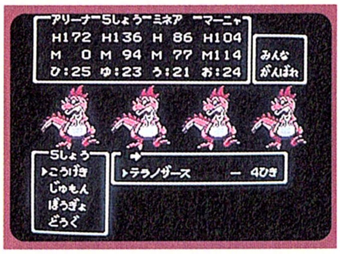
例

●勇者とともに戦う

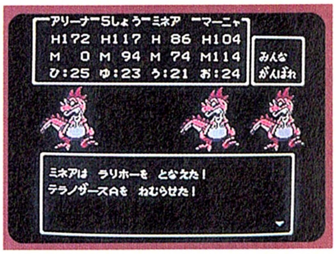
“たたかう”を選ぶと、次に勇者の行動を決めるコマンドが表示される。そして勇者の行動を決定すると戦闘開始である。何度もいうようだが、仲間たちの行動を決めることはできないのだ。



↑作戦やメンバーがこのままでＯＫなら、“たたかう”を選んで戦闘を開始しよう



↑勇者の行動は今までと同じ４種類。ただし、ここでは“にげる”コマンドはない

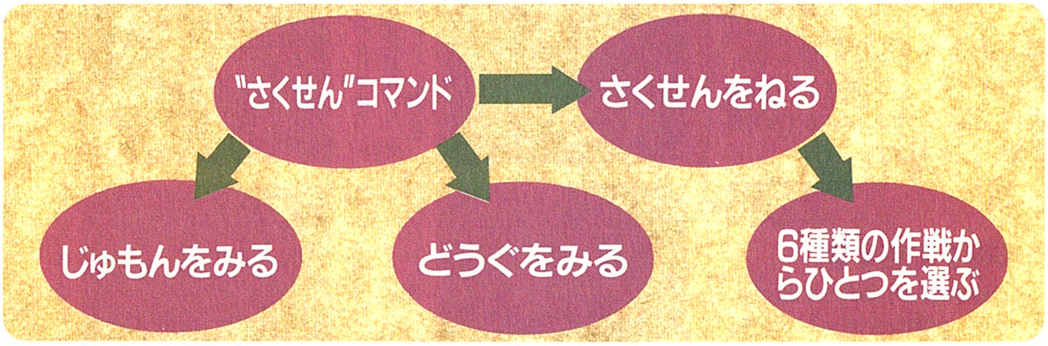


↑勇者以外の仲間は、作戦にしたがったうえ、独自の方法で戦うことになるのだ

さくせん

“さくせん”コマンドは、さらに３種類のコマンドに分けられる。そこでは、作戦を決めるだけでなく、仲間全員の持っている道具を見たり、仲間全員の使える呪文を見たりすることができるのだ。つまり、ここで道具や呪文を見たうえで、現在の状況にあったキャラを外に出すことが可能なのである。

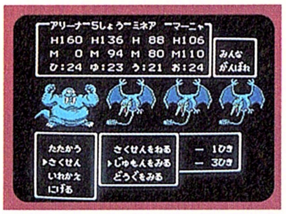
◆仲間の呪文や道具を見てから作戦を選べる



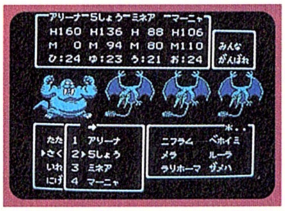
例

●全員の呪文と道具を見てから作戦を求める

道具にしても呪文にしても、基本的にはカーソルを動かしていくだけで、キャラごとに表示されていく。馬車の中にいるキャラを見たいときには、矢印に合わせてページをめくればいいのだ。呪文の場合には、そのままＡボタンを押せばページがめくれる。



←作戦を決めるだけが“さくせん”コマンドではない



←呪文のウインドウにあるマークがページを表してる



←道具はひとり分をまとめて表示。ページめくりなし

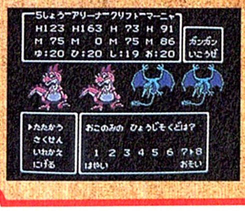


←作戦も6種類が一括表示。戦闘中の作戦は画面右上に

CHECK POINT

途中でメッセージスピードが変えられる

“たたかう”コマンドを入力する前にセレクトボタンを押すと、メッセージスピードを変えられる。



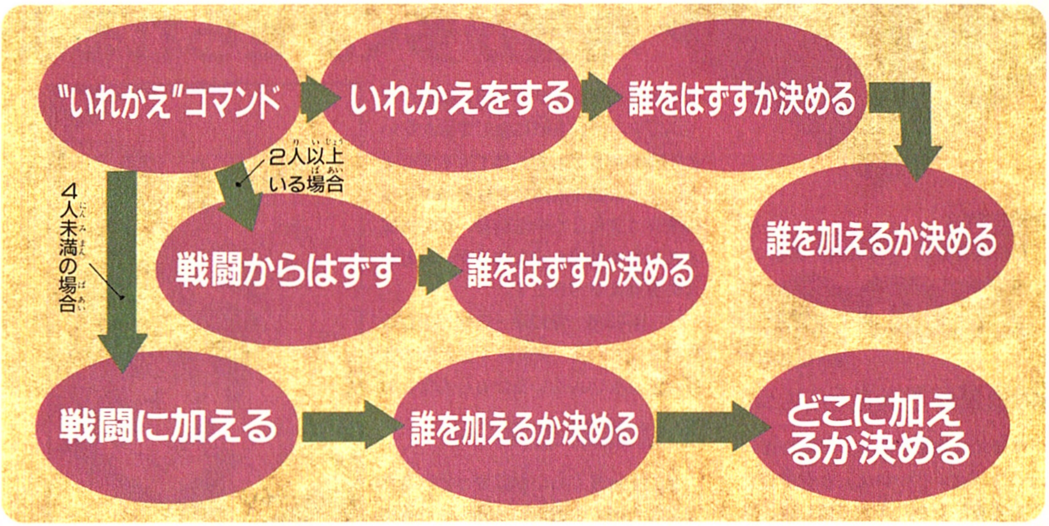
←スタート時と同じく、8段階の選択が可能

いれかえ

基本的には、場車の中と外にいるキャラを入れ替えるためのコマンドである。とは言っても、入れ替えだけしかできないわけではなく、外に出ている人数によっては、戦闘からはずしたり戦闘に加えたりもできるのだ。つまり、"いれかえ"を選ぶと、最高で3種類のコマンド選択が可能なわけだ。

ただ、ここでひとつだけ気をつけてほしいことがある。"いれかえ"に関する行動は、1ターンにつき1回しかできないのだ。

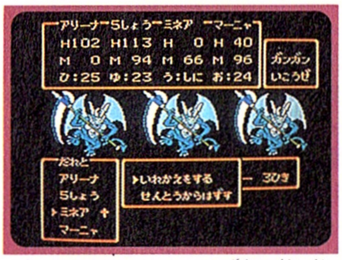
◆戦闘に加えたり戦闘からはずしたり自由自在



例1

●ピンチの仲間を入れかえる

戦闘中のキャラが4人いる場合は、"いれかえをする"と"せんとうからはずす"のどちらかを選べる。入れ替えるときは、誰と誰を入れ替えるかを決めればいいのだ。



↑死んでしまったミネアを、馬車の中で待機しているキャラと交代させるのだ



↑パーティーはバランスが大切。ミネアの代わりは同じ僧侶系のクリフトにする



↑馬車から飛び出してきたクリフトは、出てきたターンから戦闘に参加できるのだ

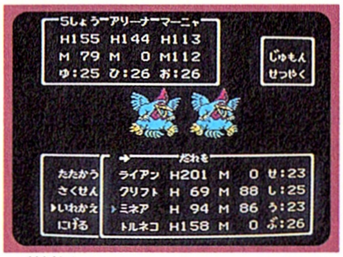
例2

●仲間をひとり加える

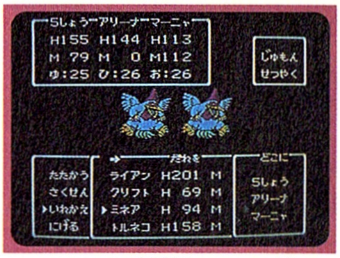
戦闘中のキャラが3人のときは、3種類すべてのコマンドが選択できる。戦闘に加える場合、誰を加えるかを選んだ後で、パーティーのどこに加えるのかを選ぶことができる。



↑3人しか外に出していなかったので、キャラをもうひとり戦闘に加えることにする



↑戦闘中のメンバーを見てみると、僧侶系のキャラがいないのでミネアを加えよう

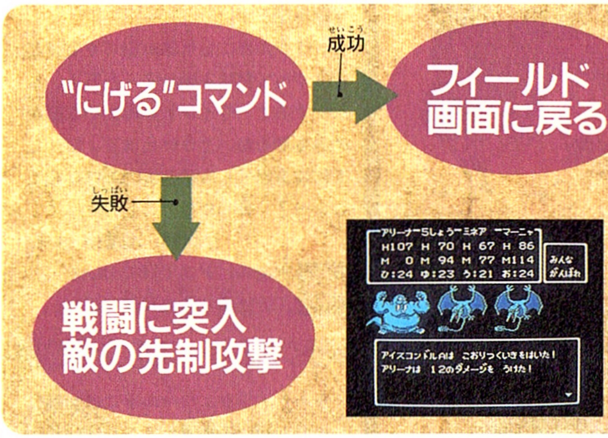


↑ミネアはHPも守備力もそれほど高くないので、アリーナとマーニャの間に加える

にげる

今までと同じく、戦わずに逃げたいときに使うコマンドである。とはいっても、必ずしも逃げ出せるわけではなくて、成功する確率には"すばやさ"や"運のよさ"が影響するというが、定かでない。逃げるのに失敗すると、否応なく敵の先制攻撃を受けてしまうので、"たたかう"か"にげる"かの選択は慎重に。

◆勇気ある後退もときには必要



←失敗してもいいようにある程度のダメージ覚悟

CHECK POINT

4人が死んでも決して全滅じゃない

今までは戦闘中のキャラが全員死んでしまうと、それまでであった。しかし今回は、戦闘中の4人が死んでしまっても、馬車の中にいるキャラが残っているのだ。



←馬車の中にいた4人が一気に飛び出すのだ

発売が近くなるにつれて、具体的な希望が多くよせられるようになった!!

DRAGON QUEST IV 友の会

話の返事ができたらいいな

ドラクエに注文がある。『MOTHER』みたいに「はい」「いいえ」と返事をするところをたくさん入れてほしい。第一、通行人に「本当の勇者か？」と聞かれてだまってるのはなさけないと思う。それに、ドラクエは戦闘やイベントが楽しいものなのだから、会話に力を入れてもいいと思う。

いままでのドラクエの会話は、ヒントをくれる機械みたいだった感じだ。会話というのは、話しかけたら話が返って来るはずだ。だから全員とは言わないけど、町ひとつに2〜3人はいてもいいと思うけど…。

No0327　北海道・義弟張飛

へたに答えるとすねちゃったりしてね。マザーにもいたなあ。

AIについて

私はAIに賛成です。と言うよりも、ゲームがAIを提示している以上ユーザーは受け入れる必要があります。AIがよいか悪いかはまた別の問題です。

ドラクエIVはドラクエIIIとは違うゲームです。それを肝に命じておかないと不満の声もどんどん出てくるでしょう。しかし必本読者は自分たちがある程度マニア化したのを認め、世のお父さんたちや幼児も楽しめるゲームというのを考えるべきです。

No0328　愛知県・BHのぶひこ

なかには「絶対イヤ」と受け入れない人もいるかもしんないね。

私は遅解き派？！

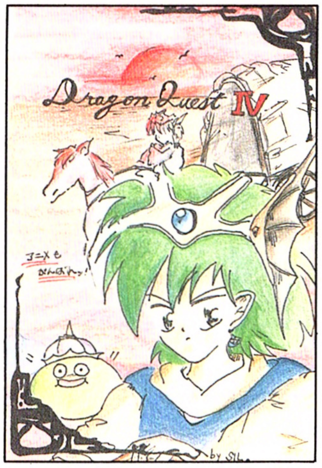
私、1ヵ月くらい前にやっとIIIをクリアしたの。1週間に1回、それも30分くらいしかやらないし、ものすごいゲームへただからこんなに時間かかっちゃったのよね。それでもってIVはIIIよりはるかに壮大なゲームになるというウワサだから、たぶん私、ずーっとクリアできないと思う…。いーもん、きながにやるんだから。

No0213　東京都・あん子

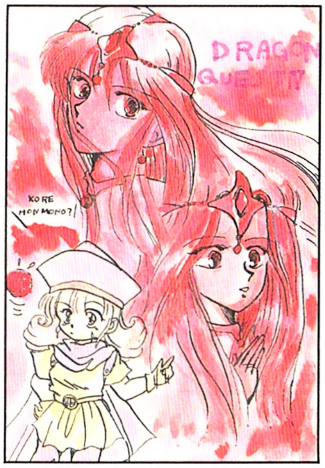
いいじゃんいいじゃん、IIIが終わってすぐIVがプレイできて。

スライムは優しいモンスター

アニメやまんがのドラクエを見てて思ったんですけど、本来敵のはずのスライムがペット的な味方キャラになってるんですよね。また小説によると、はぐれメタルが心優しいモンスターになっています。でも、ゲームのなかではほかの邪悪なモンスターと同じに攻撃してくるんですよね。



No.0340　新潟県・SIL



No.0341　山口県・神丈果鈴

だからIVではスライムたちの心優しい面を見せるようなイベントも入れてほしいな。たとえば傷ついた主人公たちに怪我の手当てをしてくれるとか、魔王に洗脳された仲間を救うために戦う決意をするとか…。だってそうしないと、単に経験値をかせぐためだけのキャラクターになってしまいます。

でも本当の勇者なら、たとえ敵でも本来の優しさを見抜けるものだと思います。これはあくまで僕の個人的意見なんですけどね。

No0148　神奈川県・かるなばる

IVでは合体していやがらせまでしてくれるヤツだけどね。

気球はどうやって動く？

『ウルティマ〜聖者への道』をやっててふと思った。このゲームには気球が出てくる。そして、「ウインド」という風をかえる魔法があり、これによって気球を動かす。

ドラクエIVにも気球が出てくるけど、どうやって気球を動かすんだろう。もしかすると「ウインド」みたいな魔法があるかもね。そういえばII、IIIそしてIVにも出てくる船の動力源はなんでしょー？　自分たちでこぐのかな？

No0156　北海道・いむ

勇者のピアスで疑問のいむ。こんどは乗り物の疑問なのだ。

ドラクエシリーズの女性の謎

きっとドラクエワールドには女性にしか効かない不老薬があるに違いない。

No0329　東京都・ばーさん

まあたしかに若い女性ばっかりでてくるんだけどさぁ…。

あったらいいと思うもの

①ボタンを押すと「メガンテ！」と言ってバラバラになる、「リアル爆弾岩」。

②10円入れてハンドルを回すと、もれなく1回ザオリクを唱えてくれる、「箱入り僧侶」。（ただし、①の半径1m以内に置くと死んでしまう…かもしれない）

③付属の武器で倒すと、「まいった！」と言って、1万ゴールド分の日本円を吐き出してくれる「ありがたおどる宝石」。

誰か作ってください。③がぜひ欲しいです。

No0330　宮城県・にじみ

ところで1万ゴールドって、日本円ではいくらなんだろう。

仲間との出会いを考える

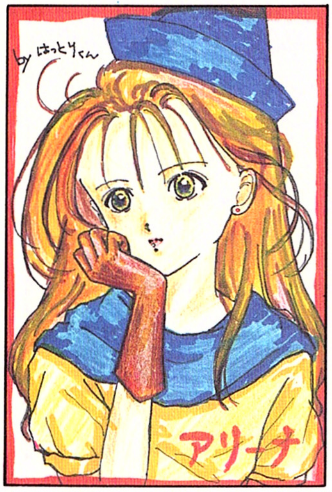
その1、どこかで勇者が馬車を手にいれて、その馬車を使って仲間を見つけていく、いわゆるIIのパターン。

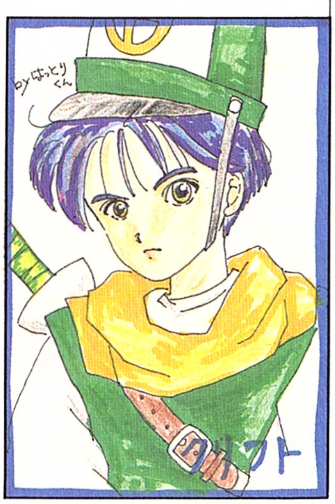
その2、勇者の噂を聞いた仲間たちが、勇者の家を訪れてパーティーを組む、ファンタシースターIIのパターン。

自分が好きなのは、その1の方なんだけど、みなさんはどうでしょう？

No0331　広島県・さかたん

旅先で出会った勇者に魅かれて、仲間たちがひとり、またひとりと増えていくってのはいかがかな？





No.0339　新潟県・はっとりくん

ごめんなさい…前号に訂正があります。三重県・風来坊、静岡県・ぴの両名の会員番号が違います。正しくは風来坊がNo.0325でぴのがNo.0326です。どーもすみません。

宣言します!

私はドラクエⅣを買いません!!

な〜んて言うと、全国のドラクエファンが殴りかかってきそうでコワイけど、別に私はドラクエが嫌いなのではないんだから、押さえて押さえて。

私だって本当は、ドラクエⅣをさっさと買いたいんですよ。別に、永久に買わないという宣言ではなくて、最低でも1ヵ月半は買わない、という意味です。

それでは何故に、こんな宣言をするんだ? と、皆さん思うでしょう。理由がわからない人は幸福ですよ。2月11日が何の日か知らないから、ノホホンとしてられるのさ! 建国記念日とか言ってる人は、どうぞその辺でドラクエでもウィズでもやってて下さい。

2月11日、それは国公立大学前期試験のJUST2週間前なのです。こんな時期にドラクエⅣなんて買ったら受かるわけないでしょ。

全国の受験生のみんな、とっぺもない時にドラクエⅣは発売されるけど、負けちゃいけない! がんばろうね!!

No.0332 神奈川県・指輪物語

全国の受験生諸君! 試験をとるか、ドラクエⅣをとるか、それが問題! なのかなぁ。

未来路さんへ

その1

未来路さん、私のドラクエの楽しみ方は、毎回プレイするごとに簡単な記録をノートに付けることです。

どんな記録かと言いますと、町で聞いた大切な情報や、見つけたアイテム、その日どこまで進んだか、などというものです。このほかにも、日付けや、何時間プレイしたとかいうことを、書いたりしてみてもいいと思います。

簡単に言えばドラクエ日記かな? 後で見てもけっこう楽しいし、思い出に残ると思いますョ!

No.0333 熊本県・富子

その2

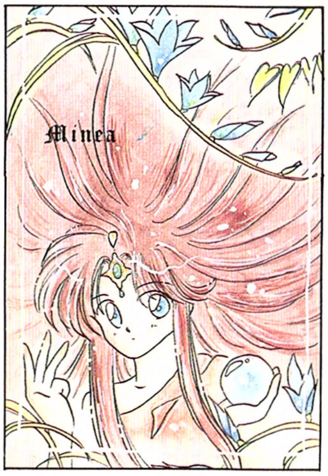
僕としてはやっぱり、こたつの中に入り、みかんなんかを食べながらプレイするのが一番ですね。

だけどここはひとつ、部屋を薄暗くしてムードを作り、テレビの前で正座をして、礼儀正しくプレイするというのはどうでしょうか?

No.0334 愛知県・かどやん



▲No.0205 埼玉県・ぱのらま新



▲No.0344 東京都・秋山めい

その3

ドラクエの楽しみ方はいくつかあります。

1、素手でいく(武器・防具の類を持たない)

2、レベルを低くしていく

3、最低防御品のみ etc…

でもやっぱり、ドラクエの世界に没頭するのがいいんじゃないでしょうか! 自分が、その主人公になりきるのが、一番いいと思います。

初投稿なのに、ナマイキ言ってゴメンナサイ!

No.0335 京都府・あひる野がわ子

その4

いきなりですケド、私の親ってファミコンを全然やらせてくれないんですよね。だから、夜こっそり起き出してきてプレイするんだけど、コレが最高によいっ! まわりが暗くって、ブラウン管の中に吸い込まれるような感じなんですよ。

これこそが究極の楽しみ方です。(とんでもないかも…)。

But、先日ついに見つかって、本体とドラクエⅢはロスト…いや、消滅してしまいました。ひどい…。

No.0336 静岡県・ぎんのたてごと

人それぞれの楽しみ方があるようですね。他のみなさんも、自分なりの楽しみ方を教えてください。

Ⅳの楽しみ方番外篇

Ⅳの発売も秒読みにはいりつつあるというのに、Ⅳは長く楽しむという点に関して、Ⅲを超えられないのではないかと思うのです。Ⅲでは最後までやっても、またパーティーの仲間を別の職業に組み替えて、プレイすることができます。だけどⅣでは、パーティーが全員で移動し、また成長するために、何度やっても最初と同じことの繰り返しになって、飽きてしまうように思うのです。Ⅳをやる前からこんなことを考えてしまっては、Ⅳを楽しむことはできません。マスターズクラブの皆さん、どうしたらⅣを何度も楽しむことができるのか、発売前に私に教えてください。どうかお願いします。

No.0337 静岡県・勇者レニーヌ

まだプレイしてもいないのに、ちょっと気が早いんじゃないかい。まぁ確かに、男と女の勇者でプレイするって方法はあるけどね。

がんばれトルネコ!

Ⅲでわりと好評だった遊び人的キャラが、Ⅳではいなくなってしまったんだなぁ、と思っていたら、やってくれましたねトルネコさん。始めは、Ⅲの商人と同じようなものだと思い、戦闘ではほとんど使えないんじゃないかって感じで、失望してました。ところが、指をクルクル回して、敵を混乱させることができると聞いて、イカすなぁと思い、いっぺんで好きになりました。

今では勇者、ミネアの次に好きなキャラです。オジさんでも頑張れトルネコ。応援してるぞ! 第3章の話も面白そうだぜー。ワクワク。

No.0338 東京都・獅牙魔

トルネコはいいヤツだよ。プレイすればわかると思うけど…。



▲No.0342 岡山県・夢十鈴



▲No.0294 青森県・ゆうみりん

キミの意見を聞かせてくれ!!

冬休みも終わってしまった。なんとなくがっかり。でも、ぼくたちにはドラクエの発売日が待っているんだ。とゆーことで元気倍増な諸君からのおたよりを待っている。ドラクエについての意見やイラストを右のあて先まで送っておくれ。あ、モチロン会員番号を持ってる人はそいつを書いて送ってくれると大変うれしいのだ。よろしくね。

▼No.0003 千葉県・恵里猫



ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第8回〉

――プリシラ王女を救え――

Ⅳの発売が近づくにつれて、最終回へと向かっていく誌上RPG。残すところ、今回を含めてあと2回。最後までお楽しみください。

1 苦難の旅の末、戦士、妖精のTATARI、獣鬼の少女JOYの3人は、ボアンの町で新たにトーマス＝フェネックを仲間に加えた。そしてついに、大魔王が住むという天空の城へとたどりついたのだ。

はたして、キミたちの一行を待ち受けるものはなにか!? ―②へ

No.0344　岐阜県・りゅうなすらいむ

2 トーマス「ダリサージャめ…まさか空に城を築いていたとは」

TATARI「不気味ねェ。でもお姫様はここにいるのかなァ？」

JOY「いるある！　このお城のどこかに閉じ込められているハズある。でも、ワタシそれしか知らないあるネ」

TATARI「生きてるかナ？」

キミ「生きてるさ!!」

キミは不可思議な確信を持って言った。―⑭へ

No.0277　東京都・りょっくり

3 行けども行けどもまっすぐな通路が続いていた。歩き疲れたキミが壁によりかかると、壁がクルリと回り、隠し部屋が現れた。

ふと見ると、目の前に老人が立っていた。―㉛へ

No.0012　神奈川県・吉川まどか

4 美しく飾られた廊下を進んで行くと、扉にぶつかった。他に行く道はなさそうだ。扉の中に何かの気配を感じる。

扉を開け、斬り掛かる　⑲へ

フツーに入る―㉑へ

No.0077　京都府・魔美

5 目の前に扉が現れた。その扉は威光を放っている…。

開ける　⑬へ

やめておく　㉞へ

No.0345　青森県・きくちよ

6 敵はいきなり襲いかかってきた！　バキッ!!　トーマスの一撃！　キミが攻撃するまでもなかった。　㊳へ

No.0074　埼玉県・さとみ

7 「な…なんだか嫌な予感がするある…」ポツリとJOYが言った。

無視する　㊼へ

戻る　㊶へ

No.0346　大阪府・なる

8 しばらく歩くと、左に曲がる通路と、右にある扉と、そのまままっすぐ進むことができる通路がある。どちらに行きましょうか？

左へ曲がる　㊽へ

右の扉を開ける　⑰へ

まっすぐ進む　⑯へ

No.0169　大阪府・秋山魔鈴

9 …と、突然、JOYのペンダントが光を発した。敵は光に包まれて、その場に崩れ落ちた。

㉜へ

No.0347　レイバー遊馬

10 部屋の中はまっ暗で何も見えない。明かりはないし、これは困ったことになったぞ…。

このまま部屋に入る　㉗へ

戻る方がいい　⑧へ

No.0172　大阪府・虎那魅兼人

11 「このいくじなしっ！　勝手にすれば!!」仲間たちに見捨てられたキミは、魔王の間までたどりつけなかったとさ。　①へ

No.0210　徳島県・パタパタ

12 話が通じる相手ではない！キミの話には耳も貸さずに、モンスターはいきなり攻撃してきた。いったいどうすりゃいいんだ!?

剣で攻撃　⑱へ

呪文を唱える　㊲へ

逃げる　⑳へ

No.0072　岡山県・ウラシマ

13 扉を開けたキミたちの前に現れたのは、不気味な雰囲気の漂う大広間だった。はるか向こうには、立派な装飾の施された、頑丈そうな扉がある。

部屋の中を調べる　⑦へ

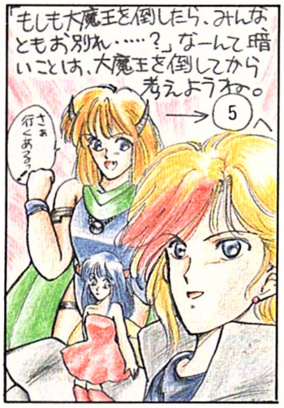
扉へと向かう　㉝へ

No.0086　福岡県・バンシーゆみ

14 城の門を開けようとしたキミは、背後に敵の気配を感じ振り返った。―㊳へ

No.0242　大阪府・森下健一

50 愛媛県 No.0287 秋野たまこ



51 愛媛県 No.0144 すま



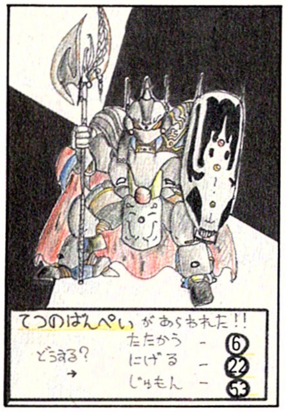
52 神奈川県 No.0356 ANGEL



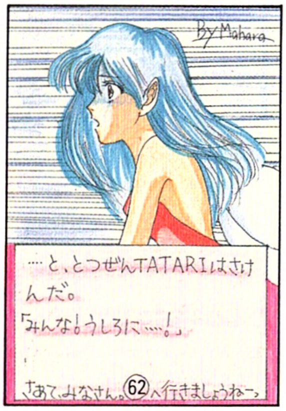
53 東京都 No.0051 ロトちゃある



54 大阪府 No.0357 岩井武昌



55 岩手県 No.0286 まはらじゃ



56 埼玉県 No.0022 明日香



57 静岡県 No.0358 羅毘瑠倭菜



15 別に何も起こらなかった…。
—⑱へ

No.0197 兵庫県・孫ひろみ

16 「ちょっと待つある!」
JOYが叫んだ。
「そっち、見張りの魔物いっぱいいるあるね。こっち通るよろし。ムダな力使わない。これ得策」
さすがJOY、もと魔界将軍だけあって、城の内部には詳しいようだ。
というわけで—㊽へ

No.0348 福島県・しゃるろっと

17 その扉には「本日定休日」と書かれた札が掛っていた。
「ざけんなよぉ!」と、扉を蹴り開けて中に入る—⑩へ
あきらめる—⑧へ

No.0096 奈良県・麗羅16世

18 キミが攻撃するより早く、敵の呪文が飛んできた! 目の前がまっ暗になっていき…、気がつくと白い世界にいた。前に老人が立っている。老人は言った。
「わしは神ぢゃ。おまえは今までよくがんばってきた。あとは仲間にまかせて、ここで何もかも忘れて暮らすがよい…」
とゆーことで、DEAD END
—①へ戻ろう

No.0256 神奈川県・れもんすらいむ

19 ずっしーん! その部屋に入ったとたん、吊り天井が一気に落ちてきた。ここまできたのにせんべいになってしまうとは、ああ情けない…。
DEAD END—①へ

No.0083 京都府・すらいむつよいむ

20 「逃げるが勝ちだ!」
そう思い振り向くと…なんと行き止まりだった。敵はジリジリとこっちへ近づいてくる!
勇気をだして戦う—67へ
天にいのる—⑮へ

No0349 北海道・東しおり

21 「私の名はMERURA。大魔王を打ち砕かんとする者たちよ。そなたたちにこれを授けよう。この玉を掲げたとき、大魔王の真の姿が現れようぞ。神よ、この者たちに希望と光あれっ!」
キミは光の玉を手にいれた—㉔へ

No.0350 千葉県・めるら

22 突然、何処からともなく大地をも震わすような大声が響いてきた。
「ばっかもん! 逃げてばかりいる弱虫が魔王になぞ勝てるかっ! ふりだしに戻って修業しなおせっ!」
…神様は何でもお見通しなのです。
—①に戻る

No.0279 東京都・YAYOI

23 敵はすばやい動きで、キミたちのスキを見逃さなかった! 一撃でキミは空中に舞った。薄れていく意識の中で、TATARIとJOYの倒れていく姿を見た。
DEAD END—①へ

No.0121 広島県・ムラサメ

24 キミは先へと進んだ。しばらくは敵にも出会わなかったが、だからと言って油断できない。案の定、その時…。—㉘へ

No.0172 大阪府・虎那魅兼人

25 あーあ、だめねぇ、そんなことしちゃあ。もう一度考え直しましょ。—㉘へ

No.0351 京都府・KUROSO

26 扉が2つある。どうやらカギは掛っていないようだ。
鉄の扉を行く—④へ
木の扉を行く—63へ

No.0352 大阪府・SEKUKEME

27 「よくもこの城まで来たものよ。しかし、残念ながらお前たちの命もこれまでのようだな」
暗闇の中から聞こえた声。そして現れたのは…。—58へ

No.0083 京都府・すらいむつよいむ

28 キミたちの行く手に、2人の兵士が立ちはだかった!
「ここを何処だと思ってるんだ! 大魔法使いレヴィア様のお部屋の前だぞ」
「早々に立ち去らなければ、殺すっ!」
さて、どうする?
戦う!—56へ
立ち去る—㉕へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

29 何か強力な力が邪魔をして、呪文を唱えることができない!
—43へ

No.0176 愛媛県・まるの

30 突然、頭上の天井が崩れ出した。キミは逃げるヒマもなく、生き埋めになってしまった…。
GAME OVER—①へ

No.0353 大阪府・ぐりちゃん

31 「あ、あなた様は…もしかしてカインホーク王子!? えっ、違う…気のせいでしたか…」
老女は肩を落とした。聞けば、彼女は王子の乳母だったらしい。ところが王子は、1歳の誕生日に何者かによって連れ去られたのだという。キミの目の色が王子とまったく同じだと、老女は言った。
部屋を後にして、キミは再び歩きだした。—59へ

No0354 東京都・てぃるとうぇいと

32 JOY「お師匠サマ…」
「バ、バカめ…、我々はダリサージャによって仮の命を与えられた身…奴が死ねばおまえも…」
「ワタシ、人間信じてみたいある。イイ人間たくさんいるアル! だから…」
JOYはヴァリーヌの手を握りしめ、大粒の涙をポロポロこぼした。
「…強くなったな、JOY。よ、よくぞ師である私を越え…」
それきりヴァリーヌは動かなくなった。キミは言うべき台詞が思いつかず、黙ってJOYの肩に手をやった。
「魔王を倒すある…!」—50へ

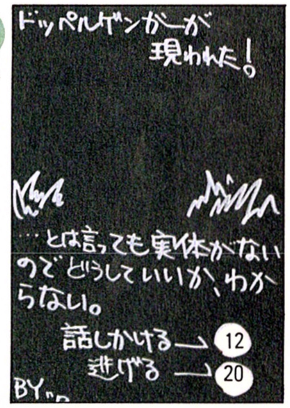
No.0047 東京都・E

33 キミは、不気味で巨大な扉の前に立った。しかし扉は、押しても引いてもビクともしなかった。
魔法のカギを使う—44へ
体当たりする—30へ
他へ行く—57へ

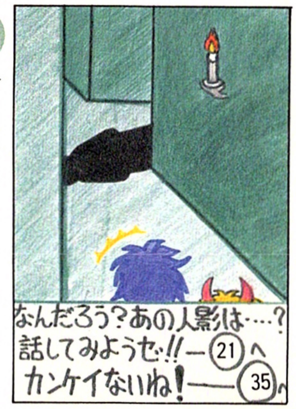
No.0090 愛知県・恥頭巾

34 「大丈夫! 私たちがついているある」

58 No.0359 兵庫県・りぃた



59 No.0360 新潟県・鈴木さん相田さん



60 No.0117 大阪府・リビア



61 No.0361 静岡県・神山さきめ



62 No.0047 東京都・E



63 No.0125 東京都・山崎なお



64 No.0028 群馬県・かくれDQ



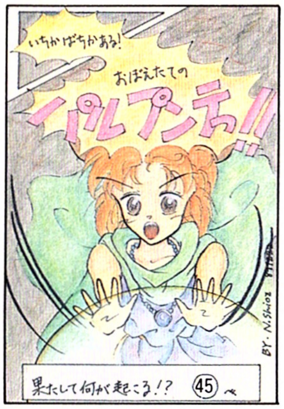
65 No.0362 広島県・デジタル侍



66 No.0259 岐阜県・流白銀スライム



67 No.03 新潟県・潮塚なずな



68 No.03 北海道・岡崎隼人



69 No.03 静岡県・神山ささめ



JOYがキミをはげましてくれた。
よーし、行くぞ!—⑬へ
やっぱり戻る—⑪へ

No.0213 東京都・あん子

35 「この部屋はさっき来たアル」
「じゃ、こっちか?」
「そこもさっき行ったでしょう?」
大迷宮の無限回廊を進むキミたちは、苛立ち始めていた。そこへ、嫌な気配が…。—51へ

No.0079 栃木県・湊きゃろる

36 聖なる光を受けると、先程まではビクともしなかった扉が、音を立てて開き始めた。—42へ

No.0081 福島県・速水麗奈

37 JOYがプリシラ王女に襲いかかった!
「JOY!? プリシラ王女に何をする」
キミは叫んだ。その時王女が…、
「…フフフ、ばれたか…、気付いたのならもう生きては帰らせまい…」
な、なんと!—52へ

No.0252 佐賀県・ちょこ例徒

38 魔王の城へと足を踏みいれた途端に、扉が大きな音を立てて閉まった! そして、どこからともなく不気味な声が聞こえてきた。
「フフフフ…、この私にたてつく愚か者どもが…。姫を助けたければ、私の部屋までくることだな。ただし、生きてこれたらの話だが…ハハハハハ…」
そして、あたりは再び静まりかえった。—60へ

No.0296 京都府・橋本和紀

39 あのねキミ、もう終盤に入ってるんだから、よけいなコトしないでいーんだよ。わかった? それじゃ、やり直してごらん!—57へ

No.0277 東京都・りょっくり

40 女は隠し持っていたナイフで、あなたの左胸をえぐりました。死にぎわに、あなたは彼女の姿を見ました。それはなんと、大魔法使いレヴィアだったのです。
DEAD END—①へ戻る

No.0286 岩手県・まはらじゃ

41 ズッシーン! 突然、後ろの壁が降りてきた。もう後戻りはできない!
しょうがないので—33へ

No.0125 東京都・山崎なお

42 開いた扉から外に出た。そのとき、トーマスが扉を閉めてしまった!
「ここは俺が引き受けた! 先に行きなっ!!」
「な、何を考えてるんだ! トーマス!!」
「おまえには姫を助けるという大事な役目があるんだ! こんな所で死んじゃいけない。さあっ! …なあに、俺は死にはしないよ。おまえともう一度、酒を飲みたいもんな」
「ト、トーマス…」
キミは涙を流しながら、目の前に続く階段を一歩一歩上っていった。
—49へ

No.0146 新潟県・赤蜻蛉

43 敵は思ったより手強かった。
キミとトーマスは、ボロボロになりながらも、なんとか全員を倒すことができた。—64へ

No.0182 福島県・ふらいんぐまん

44 あなたはカギを使った。カギが合わない! —33へ

No.0009 沖縄県・はやの

45 すると、いきなり眩いばかりの光が辺りを照らし始める…。光が辺り一面を覆いつくすと、モンスターは光の中に消えていった。
ふうっ、助かった…と思いつつ—⑧へ

No.0127 茨城県・大迷惑

46 JOYの声にならない叫びとともに、辺り一面が光に包まれた。そして、JOYの体はその場に崩れ落ちた。—61へ

No.0355 愛知県・日下弘

47 「プリシラ姫はどこにいる!?」
キミはレヴィアに聞いた。レヴィアは薄笑いを浮かべながら、
「クックックッ、プリシラ姫はダリサージャ様とともに、その奥の間におられる。いい冥土のみやげになっただろう…!」
そう言うとレヴィアは呪文を唱えた!
—69へ

No.0220 愛知県・草薙ぴよ

48 城の内部を警戒しつつ歩いていると、壁に埋め込まれた青緑色の玉を見つけた。
「これ、聖なる石に似てないか?」
キミがそう言ったときだった。
“導きの剣”と“導きの鎧”の2つが強烈な光を発し出した。その光は玉に吸い込まれ、何かが浮かび上がってきた。それは“導きの盾”だった。
キミは導きの盾を手にいれた—65へ

No.0207 大阪府・平新一

49 THE END というのはジョーダン。いよいよ次回は感動のクライマックス。—次回の①へ

No.0347 神奈川県・レイバー遊馬

いよいよ次回は最終回だぞ!!

ついに魔王の間まであと一歩、という所まで辿り着いた戦士たち。しかし、JOYが、TATARIが、トーマスが、次々と傷つき倒れてしまった。はたして、3人の運命は!? そして、戦士は王女を助けることができるのか? 次回はいよいよダリサージャとの最終決戦だ。いったいどんな結末が待っているのか、それはキミたちのハガキだけが知っているのだ。



◀No.0349 北海道・東しおり

HOT ★ ★GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホットゲームスキャナー

SUPER魂斗羅

カセット コナミ
2月2日発売／¥5800（税抜き）

頭の中は真っ白になるか？

ひたすら撃ちまくることの爽快感。かつて、ただそれだけを追い求めるゲーマーたちがいた。平成も2年となってしまったが、今も彼らは健在なのだろうか。

文●石野ミチホ



ゲームセンターで、ファミコンで人気を呼んだコナミのシューティング・アクション『魂斗羅』の続編。ファミコン版は独自のアレンジが施されている。

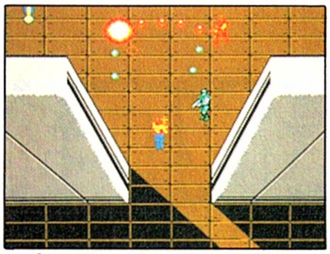
とにかく、撃ちまくれ！

昔、ゲーセンでゼビウスにハマっていたころ、黒い玉が恐ろしくて仕方なかった。例えば、長時間のプレイを終え明け方の町にさまよい出た時（当時は終夜営業のゲーセンがあったのだ）、誰かがこっちに向かって黒い玉を投げつけてきたなら、私は悲鳴を上げて逃げ出していたことだろう。玉のまん中で赤いランプが明滅していたりしたら、きっともっと怖い。

ゲームにハマッている時というのは、脳が何だか特殊な状態になっている。一定の興奮状態を過ぎると、自分の脳からα波が出始めることさえある。ような気もする。で、終わった後も簡単にはその状態から脱け出せないわけだ。

この忘我の境地に突入するには、何といっても激しいシューティングゲームをやるのがいちばんだ。多分、シューティングゲームファンの人というのは、無意識にこのナチュラル・ハイ的トリップ状態を追い求めているのだと思う。あれは病みつきになるのだ。

……なんだか話が危なくなった。



↑敵も撃ちまくる。自分も撃ちまくる。ひたすら画面内を弾が飛び交うゲームなのだ

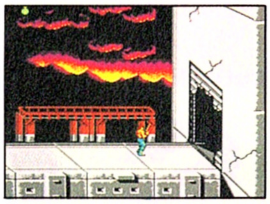
ナチュラル・ハイを求めて

別に私はそういった類の危ない話がしたいわけではない。それならいったい何を話したいのか、というと。

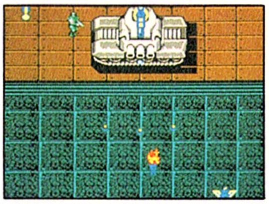
要はこの『スーパー魂斗羅』というゲームは、あの心地よいナチュラル・ハイ状態に導いてくれるゲームであるか否か、ということなのだ。

まず、前作『魂斗羅』から引き継いだコナミ伝統のパワーアップ。基本的にはノーマル、マシンガン、ファイア、スプレッド、レーザーの４種類で変わらないが、それぞれの使い勝手は微妙に変わったようである。マシンガンはそこそこ、スプレッドは文句なしに爽快だが、ファイアはいくらかパワーダウンしたようだ。レーザーは場合によって使えないこともないが、連射ができないので欲求不満になる。この手のアクションシューティングでは、貫通弾より連射の方が決定的に気持ちいいのだ。概して『スーパー…』は『魂斗羅』より、いくらか控えめになっているといってもよさそうだ。では、どこにスーパーたる由縁があるのか。

まず思い当たるのが、タテ・ヨコスクロールが交互になった面構成。それぞれの地形も変化に富んでいて、あきさせないような工夫がなされている。攻撃パターンやトラップもバラエティ豊かだ。武器のパワーダウンにしても、どこでどう使いこなすかという条件にそって改変されているようである。つまり『スーパー…』は、突き抜ける爽快感を多少犠牲にして、そのかわり戦略性が楽しめるようになっている。



←エリア１の面クリ画面。デモは今回ほとんどなし



←ステージ途中で待ち受ける中ボス戦車

難易度と背景を考える

この改変をよしとするか否かは各人の好みにまかせるしかない。が、ひとことだけいわせてもらおう。

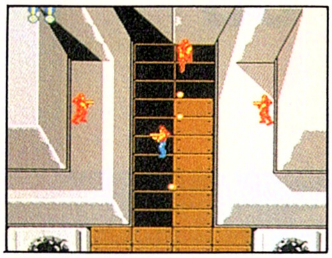
これまでファミコンソフトは、とかく複雑化の方向へと向かってきた。最近になってやっと、そのことに対する反省の動きが出始めたのだが、このソフトはそういった時代の流れに逆行してはいないだろうか。まあ、時代に反するにしても、コナミのこと、方向性に確信を持ってのことと信じたいのだが。

信じたい、というのは、無責任ながら私にはその点の判断がつきかねるのだ。なぜなら、このゲームの難易度は私の能力を超えていたから。……そう、この難易度の問題も、賛否両論だ。いばっちゃうが、私だって素人ではない。でも、かなり難しいと感じた。いばれないが、５エリアあたりでお手上げだ。だから先の話の結論としては、私はこのゲームではハイになれなかったのだ。

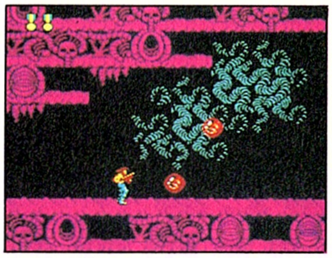
ただ、それも決して意地悪な難しさではない。精進すれば先へ進める類の難しさだ（もっとも例によってパワーアップし損なうと後が苦しいという難はあるが）。多分、好きな人にとっては、十分に歯ごたえのある好ゲームといえるのだと思う。

さて、『魂斗羅』には、もうひとつのコナミ名物がある。こっちの方はとりあえず手放しでほめてしまおう。ドラマチックに演出された背景や、迫力満点のデカキャラに代表される魅力的なグラフィックの数々である。前作にあったような動く背景が減ったのは残念だが、エリア１の雷鳴轟く空模様、後半の有機的なぐろぐろグラフィック等等、非常に楽しめる。難しくて見ているヒマがないという向きもあろうが、むしろ、強さを強調する「怖さ」の演出として素直に受け止めるべきだろう。

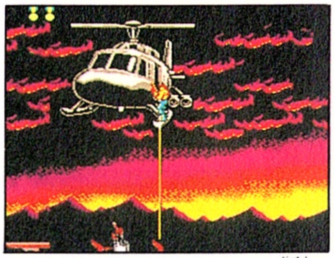
特にエリア３の中ボスは必見。４本足で歩き回るイカしたヤツだぞ。ムチャクチャカタくて憎らしいけど。



↑難易度は、高い。とはいってもこの写真の場所は、もっともやさしいあたりだ



↑これは最終エリアの１シーン。もう何が何やらわからないほどの難しさである



↑オープニングシーン。デモらしい画面はこれとエンディングだけしかないのだ

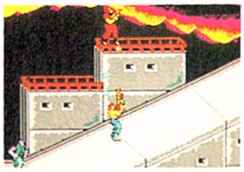
戦場ものシューティングの極北！

まずは撃ち方の基本から

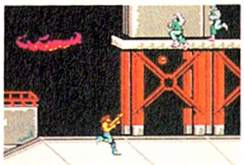
マイキャラが多様な動きをするのがこのゲームの特徴。まずヨコスクロール面では、走って、跳んで、止まって、伏せて、どんな状態からでも銃を撃つことができる。立っているときは、前、斜め上、真上に銃を撃つことができる。さらに、坂の途中にいるときはこれに斜め下が加わる。ジャンプ中は真下もOKだ。ただし、伏せたりしゃがんだりしている時は、前方しか撃てない。

タテスクロール、つまり見下ろし画面の時はジャンプができず、かわりに常に8方向に向けて銃が撃てる。

と、ここまで聞くとほとんど自由自在のように思えるかも知れないが、なれないと難しい問題もある。常に身体の向いた正面方向しかロックされない、つまり立ち止まっての斜め撃ちはできないのである。


←けっこう重要なテクニックが、この真上撃ちなのだ


←いちばん難しい斜め下撃ち。おぼえなくてもすむけどね

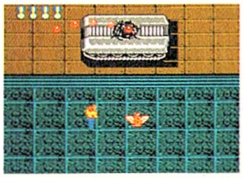

←斜め上撃ち。ノーマルに次いで多用する重要テクニック

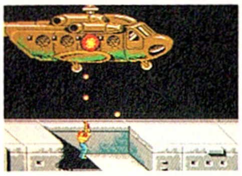
お好みのパワーアップをどうぞ

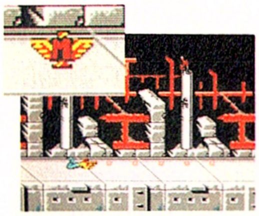
たまに波状に飛んでくるカプセルを撃つと、アイテムが落ちてくる。重なって出現するときなど、ねらったものを取り損なってしまうこともあるので、出現位置はおぼえておきたい。また、いろいろな種類があるので、見極めて、必要かどうか確認してから取るようにしよう。

アイテムの種類は、マシンガン、ファイア、スプレッドなど前作から引き継いだものの他に、爆弾マークのスペシャルが加わった。画面中の敵を全滅させるアイテムである。武器のパワーアップはそれぞれ下に紹介しているが、その他にも、一定時間無敵のバリア、レーザー以外の弾が加速するラビット・バレッツがある。

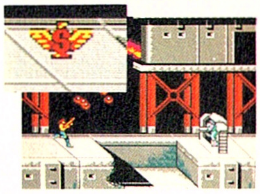

←画面左上に見える納豆めいたやつがパワーアップカプセル

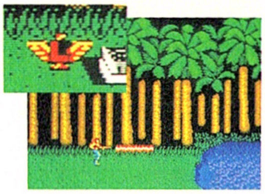

←カプセルを撃つと、このようなアイテムが落ちてくるのだ


←ノーマル弾じゃ、デカキャラとの戦いもひと苦労だ


←マシンガン。ボタン押しっぱなしで強力連射が可能。使える


←ファイア。敵に当たると分散する。ぐっとためればより強力に

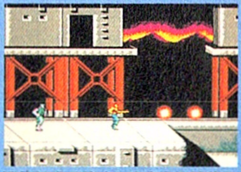

←スプレッド。5方向に弾が散らばるとっても使える武器

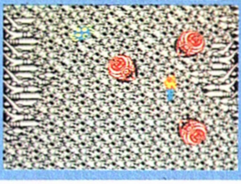

←レーザー。強力な貫通力を持つが、一画面に一発しか撃てない

タテ・ヨコ交互のステージ構成

『スーパー…』は、全8エリア。そのうち6つのエリアは前作同様のヨコスクロール面だが、残り2つ、エリア2とエリア6に見下ろし型のタテスクロール面が加わった。

厳密にいえばヨコスクロールの面でもタテにスクロールすることがあるのだが、要は横からみた透視型の画面だということ。ヨコスクロール面にさかんに登場する斜面にあわせたナナメスクロールは、新機軸だ。


←今まで通り、安心のヨコスクロール面。わかりやすいね


←『スーパー…』の新機軸、見下ろしタテスクロール面

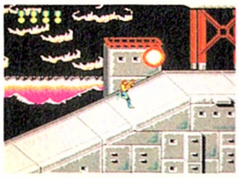
山あり谷あり天気も悪い

前作ほどではないが、動く背景も健在だ。画面横いっぱいのエレベーター、いきなり落ちてくる天井、地震と共に地盤沈下していく足場など、プレイに直接影響するものの他にも、明滅する背景などがたくさんあるのだ。特にエリア1の、轟く雷鳴とともに光る空は圧巻。

さらに動きはしなくても、工夫された地形、背景は盛りだくさん。エリア3に出てくる沼地では、中に潜って身を隠すこともできる。ちなみにそこで死ぬと、マイキャラの死体が水面にプカプカと浮かぶのだ。

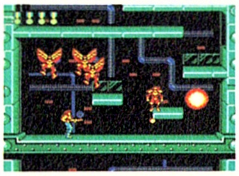
エリア5と8に出てくる斜面が互い違いに折り重なった地形には注意が必要。ジャンプの距離がけっこうシビアな上に、敵が次々と襲いかかってくるのだ。奈落に落ちたらもちろん命はないぞ。


←地震と共に崩れていく足場。どこが陥没するのか見極めろ


←山の方で轟く雷鳴に空がピカッと光る。ドラマチックだ

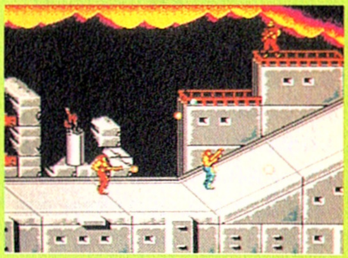

←落ちたら怖い、山岳エリア。ジャンプの距離もシビアだぞ


←沼地に半身浸かっての強行軍。体力を奪われたりはしない


←エレベーターで縦抗を昇る。やたらと鳥人間の出る場所

定番の2人プレイもあるのだ

この手のゲームに2人プレイは欠かせない。もちろん、このゲームにだってついている。ゲーム内容、出現アイテム等にほとんど変化はなく、場所によって多少敵の数が増したり、攻撃が厳しくなったりする程度。しかし、撃つ弾の量で勝負するゲームなので、2人プレイの方が多少楽かもしれない。そのかわり、きびしいゲームだけに2人のテクニックが同レベルでないと、いらつくぞ。

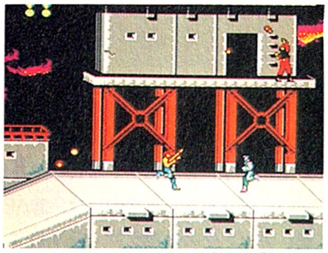

↑2Pは、いっそうハデになること請け合い。腕自慢の友達とペアで挑戦してみよう

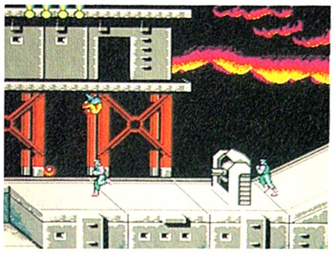
エリア1、2の攻略ガイドだ！

AREA.1

いきなりだが、難易度は高めだ

まずいっておくが、このゲームは最初だからといって簡単に作ってはいない。必要なテクニックからいって、エリア1を楽にクリア出来るようになったら、エリア5あたりまで行くのはすぐである。逆にいえば、この最初のエリアで、後々必要とされる細かいテクニックの数々をマスターしてしまえ、ということだ。思い通りの方向に弾が撃てるか、すばやく伏せたり、ジャンプしたりできるか、パワーアップのカプセルを逃さず撃てるか、等々。もちろん、どの武器が自分に合っているかの見極めも必要だろう。





↑トーチカの上に立つ恐怖爆弾野郎。かわすタイミングも、けっこうシビアなのだ

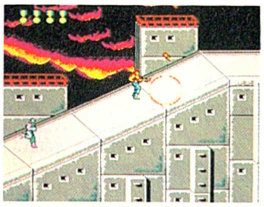
↑地中からいきなりあらわれる砲台。単独では怖くないが、ザコ兵とからむと危険

坂道と穴がクセモノである

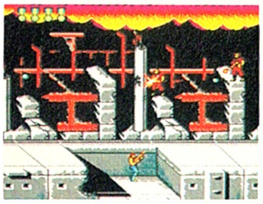
なれないうちは、バトルフィールド上の凹凸に悩まされる。斜面で下からかけ上がってくる敵にどう対応するか、穴の中で、敵をどうやりすごすか。

坂道については、非常にやりにくいテクニックだが、斜め下撃ちをマスターした方がよい。しゃがんで撃っても対応はできるが、能率が全然違う。

穴に入った時、襲いかかってくる敵にどう対応するか。これは、すばやく、瞬間的に斜め上撃ちができるように練習しておこう。ジャンプしての真下撃ちも有効だ。



←斜面での射撃にはなれが必要。ジャンプを使え！



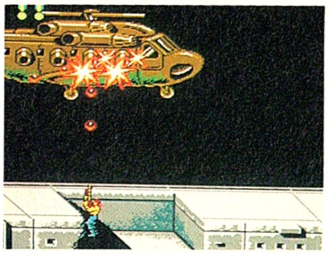
←穴の中は決して安全ではない。むしろ危険だ

このヘリコプターはでかいぞ！

おまちかねのデカキャラ、エリア1は軍用ヘリコプターだ。最初は画面左から現れ、4つの砲台から次々と弾を撃ってくる。で、画面のいちばん右まで移動したあたりで後部のハッチが開き、今度は兵隊たちがわさわさと飛び降りてくるのだ。こいつらはいくらでも増殖するので、早いうちに倒しておかないと逃げ場がなくなる。

攻略法としては、出現と同時に画面の左端に行き、上を向いてひたすら連射する。ファイアかスプレッドだったら、ヘリが画面中央にくるまでにはすべての砲台を破壊できる。

砲台を破壊するとその後にヘリの心臓部が姿を現すので、今度はこれめがけて連射だ。順調にいけば兵士がほとんど出ないうちに撃墜できる。



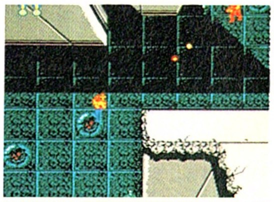
↑ゆっくりと動くデカキャラ。その上同じ画面にザコ兵がわんさか出てくるのだ

AREA.2

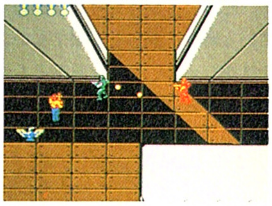
今度は見下ろし型の画面ね

エリア2は、エリア1とはがらっと趣を変え、タテスクロールの面だ。まずはジャンプができないことに注意しておきたい。急に勝手が変わるから最初のうちはどうしてもとまどってしまう。しかし、なれてしまえば後は簡単。エリア1より難易度は低いのだ。それから、他の見下ろし型8方向シューティングをやったことがある人だったら、マイキャラを斜め方向にはロックできないことに注意しよう。

また、壁が張り出して狭くなった通路は大変危険。これも要注意だ。



←このエリアでは、そびえ立つ壁がルートを制限



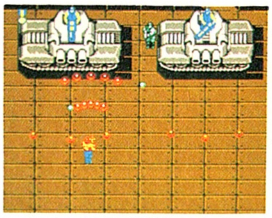
←通路が狭いところでは細心の注意が必要だ

砲台と戦車に注意せよ

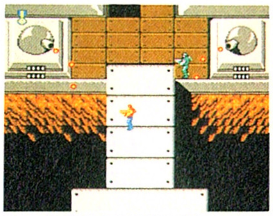
プレイヤーの行く手をふさぐ戦車や砲台は、ちょっとした中ボスクラスの存在。連射をたたき込まないと倒せないぞ。砲台の反応、回転も速いのでいやな敵だが、実はこれらには死角がある。戦車は正面やや横、砲台は真横ややや下だ。この死角さえ見つけてしまえばもう全然怖くない。

戦車も砲台も、2台で対になっている場合は少々面倒だが、捜せば、やはりちゃんと死角はある。距離の取り方がポイントだ。

しかし、実際には死角なんか使わなくても倒せるようでなくては困る。そうでなくてはこの先のエリアに進んでもどうせまともに戦えないし、だいたいエリア2のボスだって倒せやしないだろう。

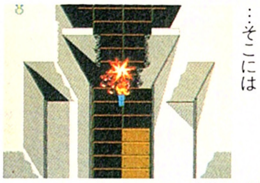


←戦車が2台並んでいる。合計8つ弾が発射される



←砲台に囲まれたところ。急いで死角に入ろう

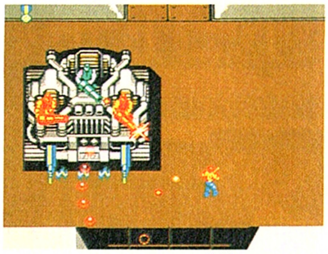
ボスは3人乗りの巨大戦車だ



←突き当たりの壁を撃ってブチ破ると…そこには…

エリア2のボスは、奇妙な形の戦車だ。多少前後しながら、基本的には横移動を繰り返し、3基の砲台からプレイヤーを正確にねらい撃ちしてくる。さらに前方左右には2本のバーが出ていて、その間にビームが出ている。

攻略法としては、基本的には敵の弾を避けつつこまめに連射をブチ込むだけ。ただ、目標の砲台をひとつずつしぼってつぶしていったほうがラクだろう。その際、前の赤い砲台から片付けること。また、前方のビームは意外と当たり判定が甘いので、真正面からの攻撃がつけこみやすい。

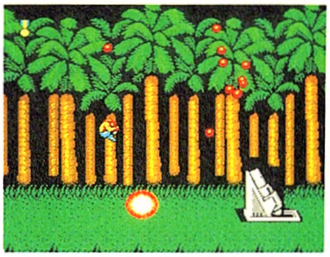


↑回り込み、回り込みして砲台をひとつずつ破壊していく。そんなに強くはない

その後のエリアのサワリだけ紹介

AREA.3

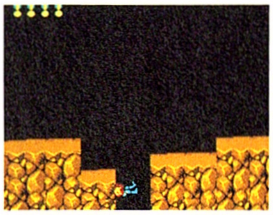
熱帯植物の生い茂るジャングルをかけ抜けるエリアだ。前半は、木の上から飛び降りてくるやつと、木に隠れてこちらをねらい撃ちしてくるやつがいやらしい。２つの沼を慎重に越えていくと間もなく森を抜け、中ボスとの戦い、そして崩れる地面をぴょんぴょんと跳ねてかわすと、ボスが現れる。



↑大量の爆薬を吹き上げる恐怖の砲台。ジャンプでかわしつつ連射でブチ壊せ！



←沼でやられると情けない姿をさらすことに……

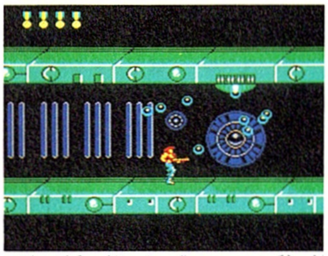


←崩れた地面に足を取られると、ハイ、おしまい

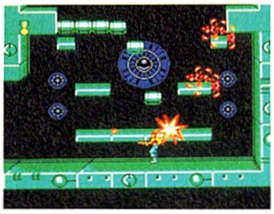
AREA.4

人工的な構造の敵アジト内を抜けていくエリア。最初はヨコにまっすぐ進み、突き当たりからエレベーターに乗ったりして上方に向かう。

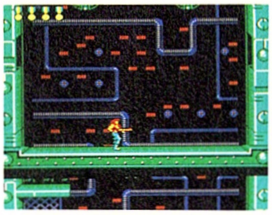
落ちてきて爆発する天井、横移動する小型砲台、舞い降りてくる鳥人間などトリッキーなワナがたくさん待ち受けている。ここのボスはけっこう強い。



↑狭い通路に泡が吹き出す。これも敵の攻撃だ。ノーマル弾だとちょっとだけ苦しい



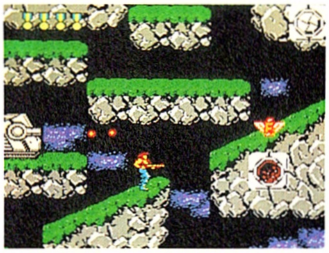
←バラバラと落下して爆発する天井。コワイ



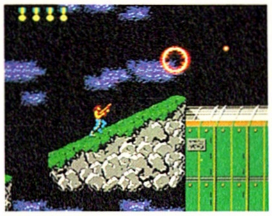
←エレベーターのシーン。壁の赤ランプは点滅する

AREA.5

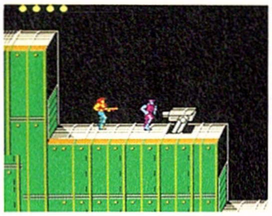
途切れ途切れに続く斜面を上へ上へと登り、登りきったところから今度は巨大な階段状の建物を下っていく。地形そのものに苦労させられるステージだ。各所に砲台が仕掛けられている他は、敵の種類はわりとシンプル。頂上付近で転がってくる岩がもっとも危険な存在だ。ボスはムチャ強い。



↑地形的にきびしい場所では、パワーアップアイテムも取りにくくなってしまう



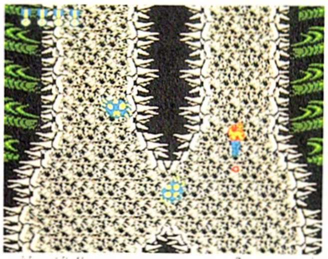
←山岳が終わり、再び敵の基地らしき場所へ



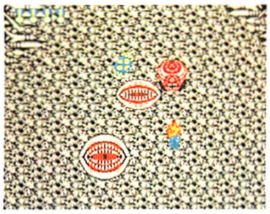
←いきなり眼の前に現れる砲台。伏せて撃つのだ

AREA.6

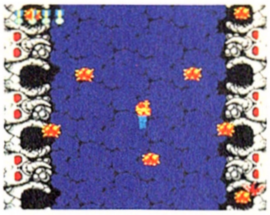
２つめのタテスクロール面。いよいよ敵の本拠に近づきつつあると見えて、背景が有機的に、グロテスクになってきている。ザコキャラはたいしたことないが、怖いのは突然足元に現れる巨大な口。ジャンプができないだけに苦労させられる。ボスはそこそこの強さだが、一大スペクタクルという感じ。



↑道が枝分かれしているように見えるが、実際はどっちにいっても同じ。お好きな方へ



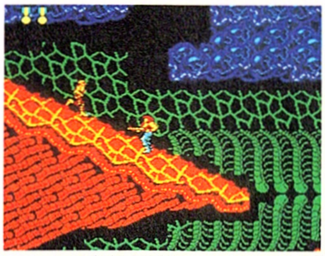
←地面に突然開く巨大な口。先を読まないとダメ



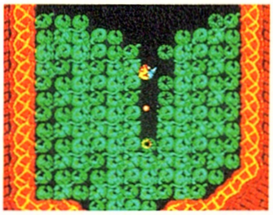
←ギーガーっぽいドクロが挟み撃ちで弾を撃つ

AREA.7

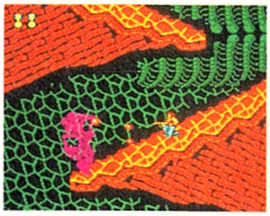
巨大な生物の体内を下へ下へと降りて行くようなエリア。前半はなんということもなく降りていけるのだが、しばらくすると行き止まりになり、地面を撃ち崩して降りていかなければならなくなる。大変なのはその後で、どうやって進んだらいいのかわからないほど難しい。ボスも相応に立派だぞ。



↑いよいよ背景が生体めいてきている。何物かの身体に入るように下へ下へと向かう



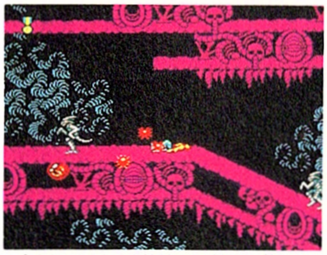
←真下打ちで細胞を破壊しながら下へ降りていく



←じわじわと寄ってくるこいつの名は「マヌーケ」

AREA.8

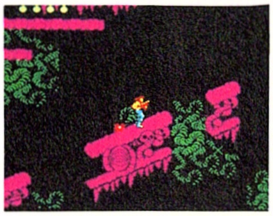
いよいよ最終エリア。奇怪なエイリアンが駆け回り、そのほかにもさまざまな攻撃が待っている。しかも足場が悪い。何らかのパワーアップなしには先に進めないし、途中でやられて丸腰になってもほぼ望みがない。ミスを許さないエリアだ。ボスについては何もいわないでおこう。強いことは確か。



↑最終エリアの入口近く。前から後ろから上から下から、敵の攻撃は節操がないほど



←いきなり天井が落ちてくる恐ろしい場所



←ただでさえ敵が強いのに、その上この地形!!

わんぱくダックの夢冒険

カプコン／1月26日発売
¥5800（税抜き）

例えるならまさに“カプコン的”

既成のキャラクターを使ったゲームは数あれど、遊べる水準まで達したものは少ない。ここで断言する。「このゲームは創意あふれる遊べるキャラものだ」と。

文／成沢大輔



全5ラウンド＋1ラウンドの宝探し風アクションゲーム。主人公のスクルージはディズニーのキャラクター。斬新な操作性がゲームを支えている。

どこから見てもカプコンらしいつくり

タイトルを聞いた時、「なんだ。子供向けキャラを使ったつまらねえゲームか!?」と思ったのは偽らざる心情だ。この手のキャラ物ゲームで感心したためしがほとんどなかったからなのだが、今回ばかりはどうも違う。やけに誉める意見が多いのだ。

プレイしてみてよくわかった。カプコン的なゲームエッセンスが盛りこまれているのである。

すべてのカプコンのゲーム、とは思わないが、カプコンのゲームには、他のメーカーにはない練りこみを感じることが多い。「ヒットラーの復活」「大魔界村」「マルサの女」「スウィートホーム」など感心させられる事が少なくない。

この「わんぱくダック夢冒険」もカプコンならではの考えた構成がプレイヤーを楽しませてくれる。

下にカプコンらしさの要素となる部分を3つあげておいたが、いずれにもあてはまる。ついキャラクターに頼ってしまうところだが、それはなく、しっかりとキャラクターの特徴を生かして操作性をかたち作っているところなど感心するほかない。

ただ、その分難しくなってしまうが、最初に難易度セレクトをつけることによって解決（とまでは行かないかも知れないが）している。

好感のもてるゲームであり、アクションゲームファンは見逃せない。

カプコンがカプコンであるための3か条

1. 操作系が斬新でなくてはならない

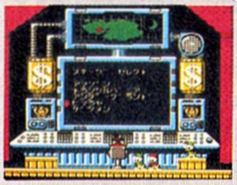
既成のアイデアだけでなく、何らかの新しさを加えた操作系を取りこんでゲームを生み出す。「ヒットラーの復活」のロープや「ストライダー飛竜」の何でもアリのキャラクターコントロールが代表例だ。



←ホッピングのアイデアそのものは単純。これまでにもあまりなく、斬新だ

2. プレイヤーに自由意志を持たせた面構成

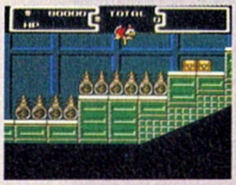
決められた順番で面を進めていくのではなく、プレイヤーの自由意志を尊重し、進むパターンに高い自由度がある。「ロックマン」「ヒットラーの復活」古くは「セクションZ」などが代表例と言える。



←どこから始めても難易度はあまり変わらない。「ロックマン」より自由かも……

3. 操作性を前提にしたマップメイキング

マップデザインに対するこだわりはカプコンのゲームがもっとも高い。操作性を殺すことなく、プレイヤーの腕が上がれば上がるほど気持ち良く進んでいけるように作ってある。その分難しく見えるのは仕方なし。



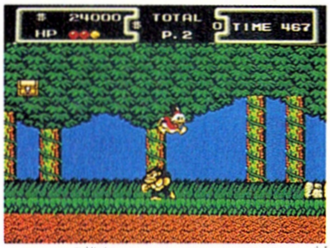
←このゲームではホッピングを中心にマップが作られている。デリケートだ

手になじむ操作感に創造性を感じる

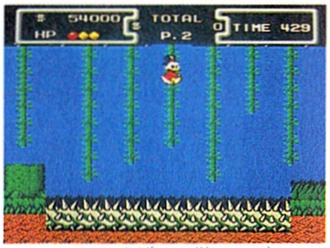
ゲームの目的は簡単だ。主人公・スクルージを操作して、5つのステージにいるボスキャラを倒し、秘宝を手に入れていく。各ステージは単調な横スクロールではなく、複雑なつながりになっている。中にはアイテムがなきゃ通れない場所もある。

で、スクルージはどうするかというと、おもに2つの操作を中心に進んでいくことになる。下にあげたホッピングジャンプとゴルフスイングだ。もちろん、通常の移動やジャンプもあるが、2つの操作がより重要視されている。内容は下に詳しく書くので、そちらを参考にしてほしいが、これが実によくゲームとキャラクターになじんでいる。特別に操作しづらくない上に、使うべき場所を考えなくちゃならない。プレイヤーが上達すればするほど、使い勝手がよくなっていく。あっ、これはまるで……のようじゃないか！

何はともあれ、この操作感覚はそうそう味わえるもんじゃない。特にホッピングジャンプがいい！

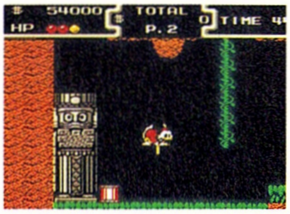


↑これは通常のジャンプ。スクルージの動きがかわいらしい



↑ロープは✚の上下で移動する。飛びつくこともできるが、飛距離は短い

ホッピングジャンプ

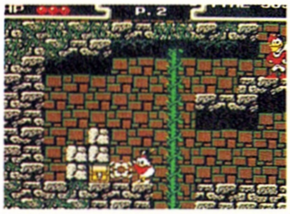


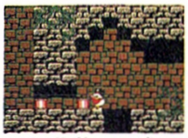


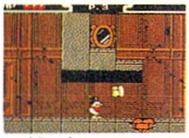


ジャンプしている最中に✚ボタンの下を押しながらⒷボタンを押すと下にステッキを突き出し、ホッピングのようにジャンプする。ダック自らが敵を攻撃することができる唯一の手段だ。Ⓑボタンを押しっ放しでずっとホッピングできる。

ゴルフスイング







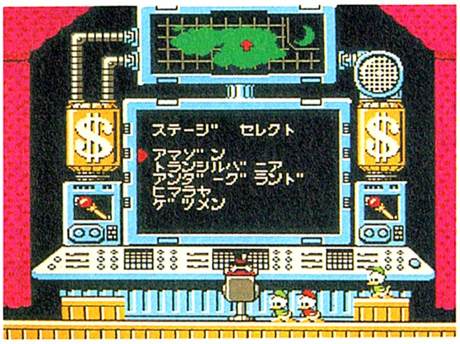
岩や宝箱などの置いてある物に向かって✚ボタンを入れたままⒷボタンを押すと、ステッキをゴルフのようにスイングさせ、打つことができる。もちろん岩や宝箱はふっ飛び、敵に当たればダメージだ。ただし、敵に対して直接打てない。

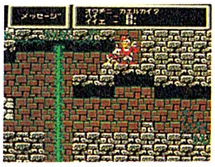
各ステージははっきりしすぎるぐらいに特徴的だ

ゲームをスタートさせるとまず下のステージセレクト画面に入る。ここで進みたいステージを選ぶのだ。どこからでもＯＫだが、アンダーグラウンドだけはトランシルバニアにあるカギを手に入れてからじゃないと入れない。とは言っても、トランシルバニアをクリアしないと手に入らないというわけじゃない。入口近くのどこかにあるのだ。

また、ゲーム中にはスクルージのおいっ子たちや、女の子のウェビーがメッセージをくれたり、ステージセレクト画面まで戻してくれるランチパッド、ＨＰを回復する料理を投げるミスバークレイなどが手助けをしてくれる。

全ステージクリアでラストバトルへ。





↑コイツがランチパッド。セレクト画面へ戻るかどうかをYES、NOで聞く

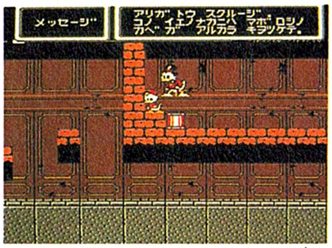
←セレクト画面。中央横にあるアイテムは、そのステージでの目的物、秘宝だ

トランシルバニアステージ

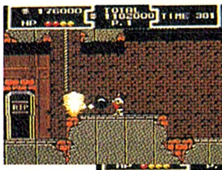
トランシルバニアといえばドラキュラ。ここではドラキュラこそ出ないが薄気味悪い広い館での冒険だ。ミイラダックやスケルトンダックが襲いかかってくる。ところどころにある鏡はワープゾーンなのだ。



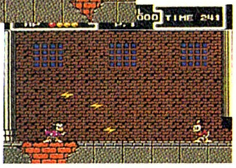
→ゴーストが前から近づいてくる。倒せないのでよけるしかない



↑幻の壁があるという。つまり、すり抜けられる場所があるのだ。でもわかりやすい



←ミイラダックは鉄球にゴルフスイングでやっつける



→なかなかよけづらいボスのマジックスペル

ヒマラヤステージ

ここの最初にある雪の部分はホッピングをすると埋まってしまう。ジャンプして飛び出すしかないのだ。それだけじゃない。地下に潜ったところにある氷の上はツルツルとすべってコントロールがしづらくなっている。シビアなステージなのだ。



←氷に捕われた子どもがいる。下突きで助けよう



→ホッピングで埋まる。ジャンプで脱出しよう



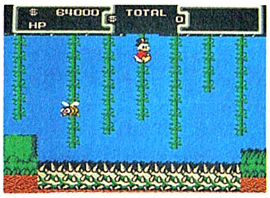
→スケートをはいた敵が現れる。見ために楽しい

アマゾンステージ

前半はジャングルの中。コングやボア、フラワーが敵だ。ホッピングを駆使して進んでいこう。後半は遺跡の中。インカダックがやりを投げてくる。そしてボスとの戦い。タイミング良くホッピングをかまそう。



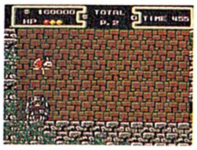
↑ランチパッドが操縦するヘリにつかまって先へ進む。ボアが飛んでくるぞ



↑下にトゲがあるのでツタ渡り。ここを上へ行くと隠しへ



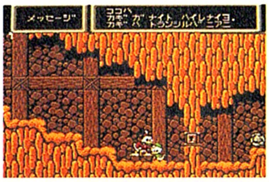
↑後ろから巨大なタマゴが！　ホッピングで



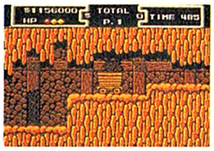
↑ボスキャラは石像。下突きで簡単に倒せる

アンダーグラウンドステージ

地下の廃坑が舞台だ。狭い通路が多く、道が途切れている場所が多いのでコントロールに細心の注意が必要だ。落ちたら一巻の終わりのところも多い。



←メッセージを聞いた途端、トランシルバニアへ



←トロッコに乗ってみる。自動で動くのだ。どこへ連れてかれる？



→うまく敵が現れるのでホッピングで渡れる

でもマップ自体はそんなに複雑じゃなく、意外とわかりやすい。ボスも簡単に見つかるけど、コツを発見するまでは大変だ。

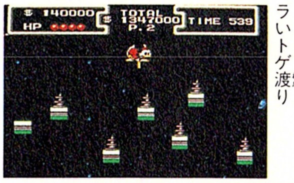
ボスを倒して得る秘宝以外にもう一つ秘宝があるぞ。



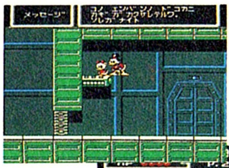
↑コイツがボス。右が左回りに動く

ゲツメンステージ

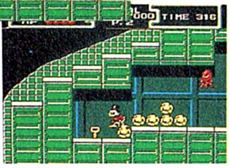
スクルージは月面まで行ってしまう。元気なダックだ。ここではやらなきゃいけないことがいっぱいある。円盤のカギを手に入れたり、ギズモダックのリモコンを取り返したり……。行ったり来たりが激しいステージだ。



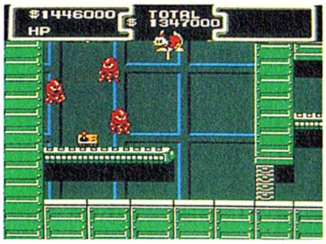
←先端恐怖症の人にはツラいトゲ渡り



←カギがなくちゃ先へ進めない。探さなくっちゃ



→で、カギを見つけた。早速壁の向こうへ行け



↑これがギズモダックのリモコン。最重要のアイテムだ。月面の右端へ行こう

デッドフォックス 人間兵器

カセット カプコン
2月23日発売／¥5800(税抜き)

カッコよさの“カタチ”

アクションの基礎をしっかりと押さえたシンプルな作り、それこそがファミコンゲームの形式美だ！ややこしいゲームにあきあきしたアクション派のために。

文●石野ミチホ



撃つ、ジャンプする、アイテムを取るといった基本で構成された、シンプルなアクションゲーム。人質救出やボス発見など、ストーリーも楽しい。

スパイアクションのノスタルジー

西部劇にすっかりカビがはえた後のアメリカに、スパイアクションというひとつの主流が生まれた。映画の007を筆頭に、テレビドラマでは「スパイ大作戦」という大ヒット作も生んだが、今ではやはり完全に古びてしまっている。いや、そもそも日本では定着しきれなかったようである。

20代中盤以降の人なら誰しも、「……なお、このテープは自動的に消滅する」というあの有名なフレーズを、そのオリジナルとともに懐かしく思い出すことができる。しかし、10代の人の中には、聞いたこともない人が多いのではないだろうか。

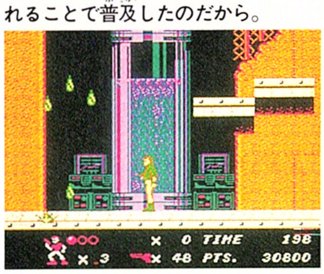
陰謀、アクション、無敵のヒーロー。スパイアクションはゲームの題材としては格好のもののように思えるのに、実際にはあまり作られていない。

例えば、ファミコン以前の日本のビデオゲーム界で、スパイアクションといえるゲームが何本あったろうか。私がおぼえている限りでは「エレベーターアクション」くらいしかない。しかし、もし家庭用ゲーム機の隆盛が日本でなくアメリカで始まったものだったとしたら、007のゲームがゴマンと出ていたことだろう。

すでに日本では、スパイアクションはあの高度成長期のころの風俗をノスタルジックに思い出すための材料でしかなくなってしまっているのかも知れない。そもそも、日本人は露骨にカッコいいものは苦手なのだ。さっきのあのフレーズだって、パロディ的に使われることで普及したのだから。



↑「任務」とか「使命」とか、スパイアクションのキメの言葉のひとつ。イカスゼ



↑そうそう、「秘密基地」「アジト」ってのもあった。あやしげな場所だな、どうも

スパイアクションゲームの系譜

そこでファミコンだが、この「デッドフォックス」の前に、どうしても語っておかなければならないゲームがある。明らかに「デッドフォックス」がお手本にしたと思われるソフト、そう、「ローリングサンダー」である。

このソフトは一般に受けがよかったとはいいがたいが、妙にくろうと受けした。なぜか。

私見だが、そこにはノスタルジーがあったのではないかと思う。そのノスタルジーは、単に滅びつつあるスパイアクションのみに向けられたものではない。ゲーム性自体に何かノスタルジックなものを感じたのである。悪くいえば古くさいゲームだった。

で、直接的に思い出すのが「エレベーターアクション」。扉に出入りしながら、銃を撃ち、しゃがんで弾をよける。とてもよく似ている。「ローリングサンダー」において、扉という設定にたいした必然性もないことから考えて、作者がファンで、お手本にしたことはまず間違いない。

しかし「ローリングサンダー」は、、むしろ「エレベーターアクション」をより単純化したように見える。キャラの動きも奇妙にぎこちない。もしかしたら、まともにゲームのノスタルジーをテーマにしているのかも知れない。

それに対して「デッドフォックス」は、「ローリングサンダー」のゲームスタイルはほとんどそのままに、グラフィックや細部、操作性等に洗練を加えたものである。



↑ポーズのひとつひとつに、カッコよさへの執着が感じられる。なにしろ細かいのだ



↑パソコンに見えるけど、ただのモニター？このへんのうさん臭さが実にそれっぽい

ゲームスタイルという発想

そういったわけで「デッドフォックス」は、「ローリングサンダー」よりはるかに一般的なゲームになっている。だが、もし「ローリングサンダー」が、本当にノスタルジーをテーマにした作品だったとしたら、この「デッドフォックス」の改変はむしろコンセプトに反する改悪ということになってしまう。

しかし、誰もが楽しめるアクションゲームを作るのが目的なら、なぜわざわざ「ローリングサンダー」のようなゲームをお手本にしたのか。それは、この3作があくまでスパイものにこだわったことと無関係ではないだろう。

“カッコよさ”とは、その言葉の通り、カタチから入るものである。そして、さっきもいった通り、日本人はカッコいいことが苦手である。文学も、美術も、映画も、日本では人情モノに人気が集中し、スタイリスティックなものは定着しにくい。例えばスパイアクションもののように。

ゲームの世界も急速に成熟してきた。ゲーム内容ではなく、ひたすらゲーム性のみを追求する人々が現れてもいいころだろう。と、いうわけで。

「デッドフォックス」は、アクションやゲームスタイルというカタチにこだわり、磨き抜いた実にカプコンらしいゲームなのである。だから、いくら「ローリングサンダー」に似ていようが、それはとりあえず何の関係もない。何も考えなくても、たっぷりとアクションゲームの神髄を堪能できる。



↑この「フッ……」がたまりません。やっぱ二枚目ヒーローはこの笑い方をしないと

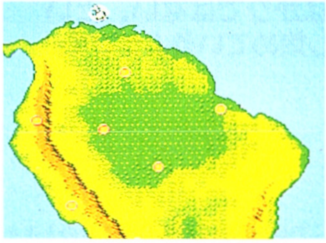
アクションはシンプルなほどにのめりこむ

ストーリー

特殊工作部隊の精鋭ケニー・スミスは、ある日、上司のMr.ジョーンズに呼び出された。特殊任務に就くためである。

南米で、巨大な麻薬販売組織の７ヵ所のアジトが発見された。特殊工作部隊は、これを破壊するため数人の爆弾工作員を送り込んだが、すべて捕えられてしまった。ケニーの使命は、彼らを救出し、協力して７つのアジトすべてを破壊することだ。

南米のジャングルを舞台に、デッドフォックスことケニー・スミスの活躍が始まる。



↑これが７つのアジトのマップだ。周りからつぶしてだんだん中心に向かっていくぞ

基本アクション

操作法はとてもシンプル。歩き、しゃがみ、撃ち、ジャンプする。基本はそれだけ。上のフロアに跳び移るハイジャンプと、下に跳び降りる操作がちょっとやりにくいが、それにさえなれてしまえば意のままに動かせる。ジャンプ時の空中操作も可能だ。

しゃがんだ時はもちろん、ジャンプしながら銃を撃つこともできるが、ハイジャンプの時には撃てないので注意が必要だ。

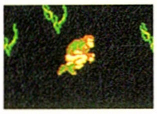
基本的な動きとは別に、とても重要なのが扉に入ること。扉の前で✚ボタンを上に入れると中に入り、ボタンをはなすまで中にいることができる。これは敵をかわすのに利用できるのでマスターしておきたい。



←通常の拳銃を撃っているところ。弾が切れると撃てなくなる。……当然か



←機関銃だ！連射は気持ちいいけど、弾がもったいないからちびちびと使う



←普通のジャンプ。高さはあまりないけど、空中操作がきくのが強みなのだ



←ハイジャンプ。空中操作もきかず、銃も撃てない。いちばん危険な瞬間



←しゃがんでいる。たいていの敵の弾はこれだけでかわすことができるのだ

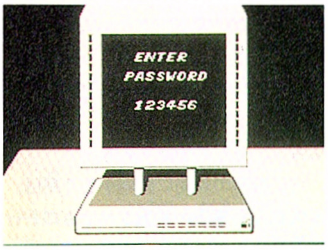


←死んでいる。死ぬシーンだけで５段階に切り替わるグラフィックは感動モノ

ゲームモード

ゲームスタート時に、ＥＡＳＹ・ＮＯＲＭＡＬ・ＤＩＦＦＩＣＵＬＴの３種類のモードを選ぶことができる。敵の移動速度、弾を撃ってくる頻度などが変わり、ＤＩＦＦＩＣＵＬＴともなるとかなり手ごたえがある。しかし、ＥＡＳＹでも、まったく簡単というわけではないのだ。このへんがさすがカプコン。

１ゲーム３人持ちで、コンティニューは３回までできる。パスワードも出るには出るが、これはけっこう意地悪で、８面中、３面と６面、プラスゲームクリア時に出るのみ。その間の面は根性でクリアするしかないぞ。

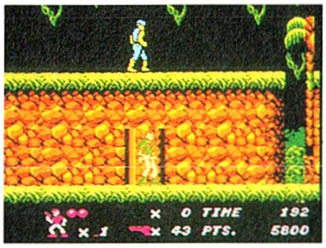


↑パスワードはこのパソコンに入力。基本的に２つしか使わないから暗記できるぞ

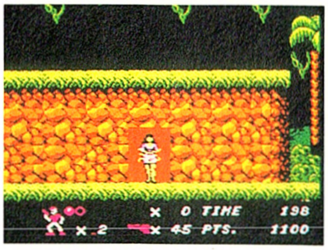


←ゲームモード選択画面やさしいのから始めよう

扉の裏には……



↑扉に入る。これも意外と危険な瞬間なので、すぐには出ないように習慣づけたい



↑女性が捕まっていた。町着のままアマゾンに連れてこられて迷惑しているようだ

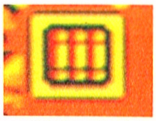
このゲームの大きな特徴が、この扉。中には人質がいたり、さまざまなアイテムがあったりするが、何もない扉がいちばん多い。しかし、それさえも戦略的に利用できる。そのことはアクションの説明に書いた通り。

人質を助けると得点に加算されるが、中でも味方の爆弾工作員は重要。８面以外の各面にひとりずついて、彼を助けて爆弾を受け取っておかないと面クリできないのだ。

扉の裏のアイテム



↑拳銃の弾薬。補給される数は不定



↑機関銃の弾薬。拳銃より数が多め



↑制限時間延長。めったにないぞ



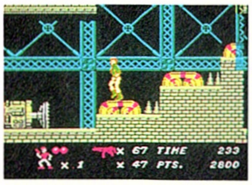
↑ライフのＭＡＸがひとつ増える

ここが改良された！（パート２でもないのに？）

どこが改良されたって、もちろん「ローリングサンダー」との比較の話だ。

まず、人質の存在。そして爆弾工作員に関わる面クリの条件ができたこと。アクション的には、ジャンプ撃ちができるようになったことと、空中操作が自由になったことが大きい。

マップ構造でも、後半の面ではエレベーターやベルトコンベアーなどかなりこった仕掛けが登場。盛り上がる。

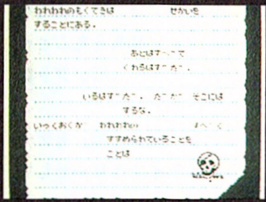


←グラフィックのクオリティもぐっとアップしているのは確か

黒幕発見への道

全編を盛り上げるスリリングなストーリー、というほどのこともないが。爆弾工作員が面クリ後に渡してくれる敵の秘密文書には、黒幕の正体が書かれている。最初は断片だけで、面を追うごとに内容が明らかになっていくのだ。６面あたりで見当はつくだろう。

まあ、予定調和なんだけどね。



←これが謎の文書。ブランクを想像してみよう



←面クリの後、救出した工作員が情報をくれる



↑黒幕との対決シーン。誰とはいわないけど名前を持った登場人物は少ないからなあ

囲碁名鑑

カセット ヘクト
発売中／¥9680（税抜き）

ファミコンの新しい可能性

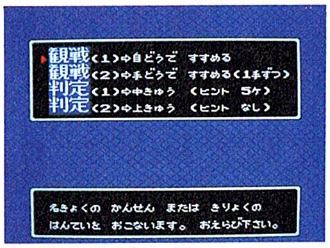
ファミコン＝ゲームという図式は正論なんだけど、こればかりではない、というファミコンの新しい可能性を見せてくれるソフトが登場し始めているようです。

文●RYOII



1988年度の囲碁界7大タイトル戦の棋譜がインプットされたソフトだ。対局はできないが棋譜を観賞することにより棋力アップを図ることができる。

ライブラリーとしてのソフト

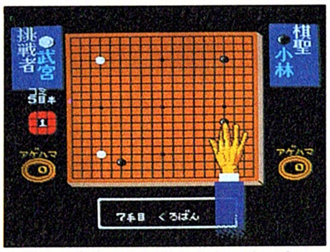


↑観戦モードが自動と手動の2つ、判定モードが中級と上級の2つ計4つのモードが

ファミコンは家庭用テレビゲーム機であるとともに、コンピュータという側面も持ち合せている精密機械でもある。このコンピュータという面からとらえると、ゲーム以外の様々な使い道が開けてくる。その一例が証券会社のファミコンを使ったオンライン。これによりファミコンで株式情報や売買が家庭で居ながらにして可能になった。

通信とともに期待されるのがデータベースとしての利用だ。すでにPCエンジンCDロムでは「ビックリマン大事界」などのようにライブラリーとしての利用が、またパソコンでは通信を使ったデータベースや事典を丸ごとインプットしたデータベース用ソフトなどが発売されている。

ここで紹介する「囲碁名鑑」もデータベースあるいはライブラリーとしての可能性を示しているソフトといえる。



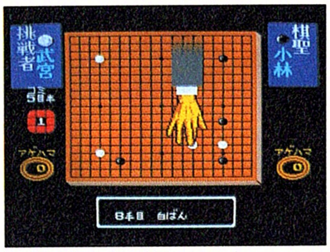
↑先手、後手それぞれの棋士の手が出て、石を打っていく

このソフトはいわゆる対局ソフトではない。また詰め碁の問題もない。よって直接棋力アップというわけにはいかない。

では、いったい何が入っているのかというと、88年度の囲碁7大タイトル戦の全棋譜および話題の対局の棋譜なのだ。そしてその棋譜をベースに次の1手を当てる棋力判定のモードからなっているのだ。

こうしたソフトはCUG（クローズド・ユーザー・グループ）と呼ばれる限られた人を対象にすることになる。ここでいうCUGとは囲碁に興味を持っている人ということだ。

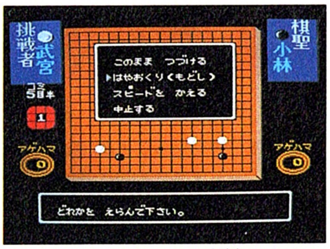
しかし、7大タイトル戦がインプットされているといっても、棋譜を見るだけだったら本を読めばこれでこと足りる。それをあえてソフトに入れてけっして安くない値段で売るんだから本にない付加価値が必要となってくる。このソフトの場合の付加価値とは、石を1手1手忠実に碁盤に置いていってくれることだ。本や新聞を見るとわかるが、囲碁の棋譜はだいたい石に打った番号が入っている。これだと、上級者はともかく初心者にはわかりづらい。やはり順番に打ってもらうに限る。この点ソフトのほうが優れている。さらに、次の1手を選ぶ棋力判定モード。



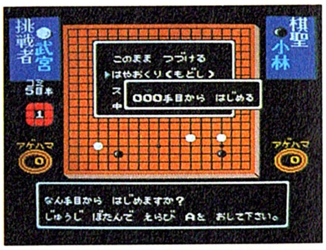
↑このように一手一手、石を打つことによって進行がよくわかるのだ

これは実際にプロの打った次の1手を考えながら棋譜を観戦するモードで、これは棋力アップにもつながる。しかも、監修には趙治勲第44期本因坊10段天元（3つのタイトル保持者）があたっているという本格派。囲碁ファンにとってはライブラリーの1つとして手元に置いておきたくなるアイテムの1つといえるのではないだろうか。

そしてファミコン界にもこのようなライブラリー的性格を持ったソフトがどんどん出現してくることを望みたい。



↑コンピュータならではの早送り、スピードの変化モードがある



↑好みの手数からスタートが可能。これは付加価値の1つだ

話題の対局に注目したい

こうしたライブラリー性の高いソフトのグレードはイコール監修者のグレードに負うところが大きい。単にネームバリューという以外にも、実質的な部分でのグレードもアップすることになるからだ。

この「囲碁名鑑」は囲碁界では頂点に君臨する1人趙治勲氏が監修している。これだけでも、ファンにとっては魅力のあるところだ。

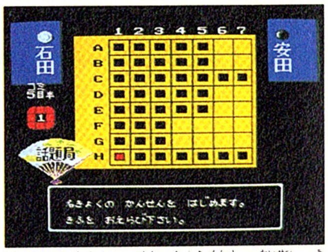
趙治勲氏がこのソフトにどのようにかかわっているかというと、まず棋譜の選定、そして解説である。

特に話題の対局に登場する7局は、各棋戦から趙氏が厳選されたものだけに干渉するだけでも棋力アップに役立つはずだ。

右ページで紹介できないので、ここに対戦相手を記しておく。

・第36期王座戦3次予選決勝、石田芳夫9段対安田泰敏6段
・第35回NHK杯争奪戦、林海峰9段対王立誠8段
・第27期十段戦3次予選、小林光一棋聖対陳嘉鋭5段
・第14期名人戦2次予選、大竹英雄9段対小松英樹6段
・第36回NHK杯争奪戦、橋本宇太郎9段対曲励起9段
・第45期本因坊戦1次予戦、中野寛也5段対堀田誠司4段
・第15期天元戦2次予選、林海峰9段対安部吉輝9段

これらの話題の棋譜をファミコンで再現しながら、趙治勲氏の解説を読むということは、下手な人（あるいはコンピュータ）と対局するよりずっと棋力アップにつながるはずだ。



↑Hは話題局が7問。趙治勲氏の解説と合わせてみれば棋力アップ確実だネ

すばらしいものを鑑賞するということはとても大事なことなのです

観戦モード

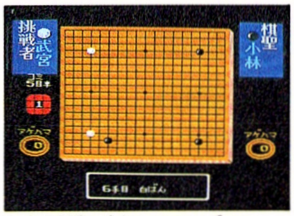
観戦モードは自動と手動の2つがあって、眺めるなら自動、考えながら観戦するのであれば手動をおすすめする。

88年度のタイトル保持者と挑戦者は次のとおりである。

- 第13期棋聖小林光一対武宮正樹
- 第13期名人小林光一対加藤正夫
- 第43期本因坊武宮正樹対大竹英雄
- 第26期十段趙治勲対加藤正夫
- 第14期天元趙治勲対苑田勇一
- 第37期王座加藤正夫対武宮正樹
- 第13期碁聖小林光一対加藤正夫

現在の囲碁界をリードするおなじみの顔ぶれが並んでいるが(全員9段)、同じ対戦相手の棋戦はないのがいいネ。どれも興味深いが、たとえば棋聖戦の小林—武宮はいろんな意味で興味高い対戦だった。まず小林が3タイトルホルダー、武宮は本因坊プラス昨年から始まった世界囲碁選手権・富士通杯の第1回優勝者。この棋戦が「頂上決戦」といわれたゆえんである。しかも小林は孤独を好み実利派、武宮はネアカ人間で宇宙流と呼ばれる棋風。性格も棋風も正反対、2人が口をきくのは感想戦のときだけという2人の対戦、といった背景を知って観戦するとさらに興味深いものがあるね。

棋聖戦

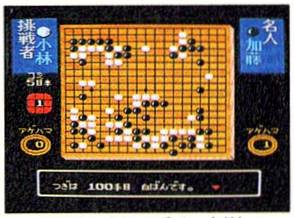


↑棋聖戦第1局スタートの図だ。これからどのように展開するか？



↑第5局247手にて終局。黒3目半勝ちで小林棋聖の防御！

名人戦



↑名人戦第1局100手目の局面だ。どちらを持ちたいですか？



↑第5局、206手にて終局、白中押し勝ちとなった局面だ

本因坊戦



↑本因坊戦第3局221手にて終局。本因坊武宮の4目半勝ちとなった



↑最終の第7局までもつれこんだ本因坊戦は激戦の末武宮の防御

十段戦

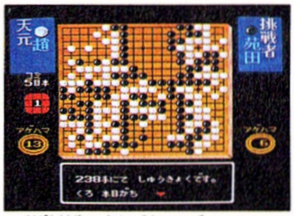


↑十段戦第2局は204手にて趙治勲挑戦者の中押し勝ちとなった



↑第5局110手目。白はどこへ打ったか考えながら進めてみよう

天元戦

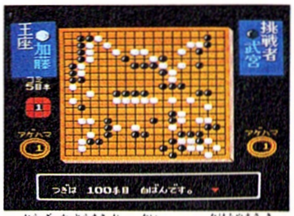


↑天元戦第1局は細かい碁になったが苑田九段がからくも半目勝ち

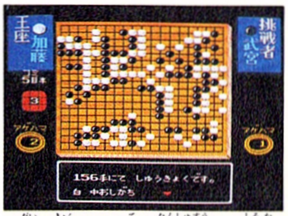


↑第4局も苑田挑戦者が208手にて半目勝ちをおさめる

王座戦



↑王座加藤正夫に対するは武宮正樹本因坊。タイトル保持者同士の対戦



↑第3局、156手の短手数にて白加藤王座の中押し勝ち

碁聖戦



↑碁聖も加藤九段。対するは小林棋聖の好一番だ

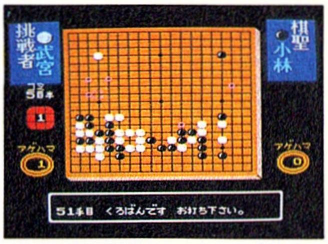


↑第3局、185手にて終局。黒小林棋聖中押し勝ち

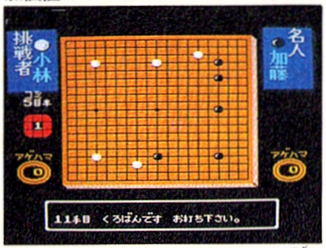
判定モード

判定モードは、まず6手まで進められた後、自分が持ったほうの石の次の1手を当てていくというモードだ。中級と上級の2つのモードがあって中級ではヒントとして次の1手が5ヵ所示される。その中からベストと思う場所を選ぶ。上級はヒントなしで次の1手を考えることになる。これで、終局まで次の1手を選びながら進めていくわけだが、最後に正解率と棋力判定をしてくれる。これによってトッププロと対戦している気分になれる。まさに付加価値の1つといえるモードだ。

このモードで何度も棋力判定していればヘタなヤツと対局しているより棋力アップすること間違いなしなのだ。



↑中級の棋力判定モードだ。5ヵ所のヒントの中から次の一手を選ぼう



↑上級の判定モードはヒントがない。次の一手はキミの棋力で選ぶんだ

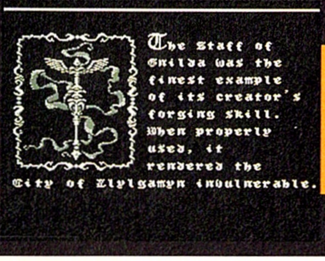


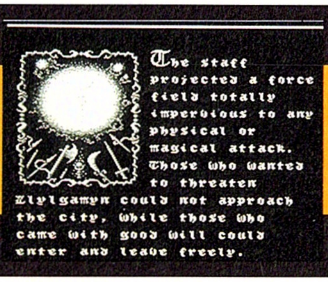
↑いよいよ判定。正確率54%では6級以下なのだ、トホホ…

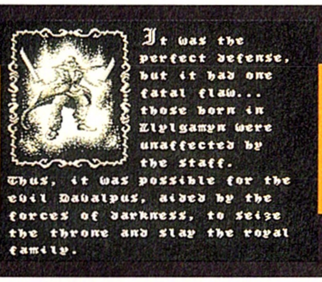
Wizardry III The Knight of Diamond

●ウィザードリィIII ダイアモンドの騎士

文／ベニー松山









GOOD グニルダの杖はそれを造りし者の鍛冶技術を示す最高傑作であった。

正しく用いられた時、それはリルガミン市を無敵の都としたのである。

EVIL グニルダの杖はそれを製作した人の鍛冶屋さん的技術の最高例だった。

上手に使われたときは、リルガミンの街を無敵にした。

GOOD 杖の放つ力場はあらゆる武器、魔法をもってしても打ち破ることはできなかった。リルガミンに友好的な者が自由に出入りする中で、害意を抱く者は近づくことすら適わぬのだ。

EVIL 杖は身体の、または魔術の攻撃に無感覚になる全体バリアを企画した。リルガミンをおどしたがるみんなは接近できなかった。一方、良い気持ちの人は出入り自由だった。

GOOD 完璧なる防御。だが、それは致命的欠陥を有していた。街に生まれた者には何ら力を発揮せぬという……。それ故、悪しきダバルプスには可能であった。闇の軍勢の助力を得て↗

EVIL それは完全な防御だった。でも、致命的なひび割れを持っていた。だから悪いダバルプスは、暗闇の力に助けられて、王座を捕えて、そして、王様の家族を殺しまくることが可能↗

GOOD ↗王位を奪い、王家の血筋を殺戮することが——。

だが、幸いにも、この忌むべき奇襲を逃れ、若き王女マルグダと王子アラビクは生き延びていた。

EVIL ↗であった。

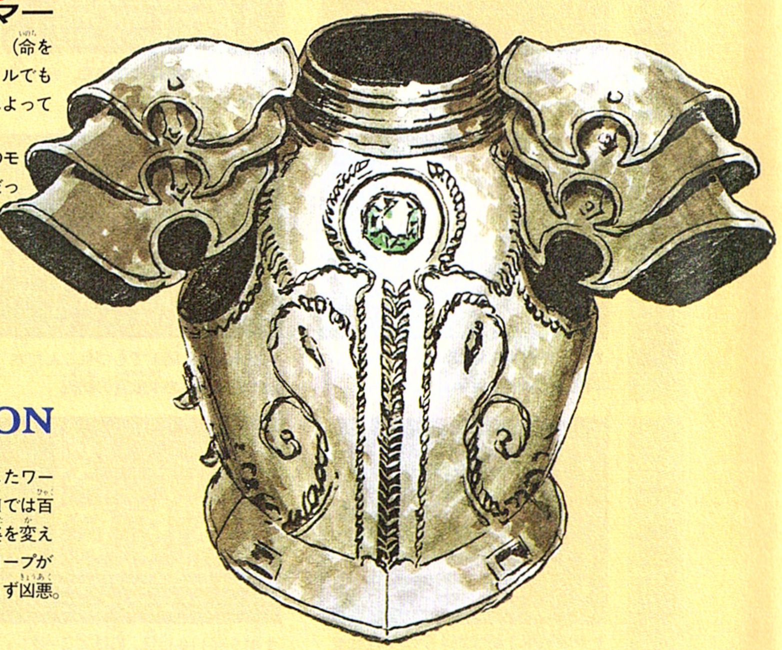
運がいいことに、若い王女マルグダと、お兄さんの王子アラビクは出血の一撃を生き残った。

続・MONSTERS!

MAGIC ARMOR
マジックアーマー

ウィザードリィIIIの目玉とも言うべきアニメーテッドオブジェクト（命を吹き込まれたもの）で第1層の番人マジックアーマー。本来はタイトルでもあるダイヤモンドの騎士の装備のひとつで、冒険者が打ち倒すことによって伝説の鎧に戻る。

これまでいかにも無機物といったデザインのモンスターはクリーピングコインぐらいのものだったが、今回のシナリオではアーマーを含めて五体のダイアモンドの騎士シリーズが登場する。それぞれ宝石の意匠が印象的だ。





WERE LION
ワーライオン

I、IIともに活躍したワータイガーが引退し、IIIでは百獣の王ライオンへと姿を変える猫科のライカンスロープが登場する。前任に劣らず凶悪。

特報

先行公開!!フィルムストーリー

入試に役立つ
Goodな和訳
Evilな和訳
比較対象機能搭載









GOOD マルグダとアラビクは、ダバルプスを打ち倒す唯一の望みがあることを知った。そして兄妹は力を合わせ、偉大なる英雄〝ダイアモンドの騎士〟の伝説の装備を取り戻した。

EVIL マルグダとアラビクは、ダバルプスを負けにするたった1つの希望があるということを知った。一緒に偉大な英雄〝ダイアモンドの騎士〟の作り話のヨロイをここに回収した。

GOOD 神秘の鎧に身を包み、杖を携えたアラビクは、リルガミンの城での雄壮なる戦いの中で、遂にダバルプスと相対した。

EVIL アラビクは神秘主義のヨロイを着て、杖を運び、リルガミン城の中の、叙事詩的戦いの中で、ダバルプスと婚約した。

GOOD ダバルプスは斃れた。しかし、彼が死の際に発した呪いは、言語を絶する威力をもって2人の闘士もろとも城を崩壊させた。

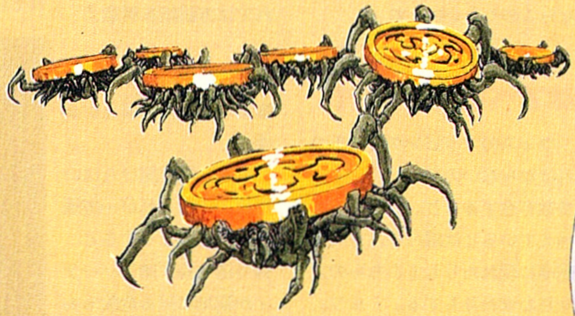
EVIL ダバルプスは落っこちた。でも彼の死にかけた呼吸がお話にならない呪いを発音し、2人の戦闘員、及び城を墜落させた。

GOOD 大地には、ただ粉塵を噴き上げる巨大な穴だけが残されていた。ダバルプスとアラビク、そして杖は失われたのだ。もしこの杖が戻らなければ、リルガミンは滅亡するであろう。

EVIL そこに残っていた全てのものは、地面の中でタバコを吸っている穴だった。ダバルプス、アラビクと杖は行ってしまった。杖が戻らなければ、リルガミンは落っこちるであろう。

RHINO BEETLE
ライノービートル

クリーピングコイン？ と思いきや、その下に多数の脚を生やした擬態生物ライノービートル。金貨に見える部分はこの甲虫の外骨格の一部であるらしい。蜘蛛やサソリを思わせる、生理的嫌悪感を惹き起こす魔法生物だ。



KOBOLD KING
コボルドキング

1階の東端に陣取るコボルドの司令官。他のコボルドには使いこなせないような巨大な蛮刀と盾が、亜人種とはいえ王族の誇りを示しているようだ。なIIIの迷宮ではオークとコボルドの仲が悪いらしい。



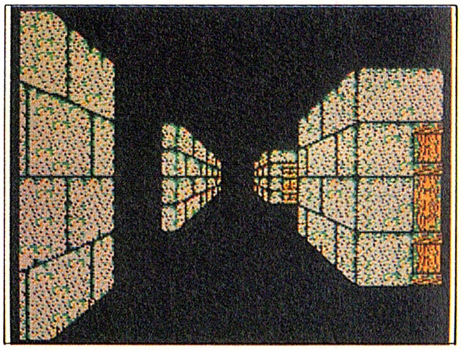


SMOG BEAST
スモッグビースト

半ば実体を持たず、絶えず変化し続ける気体状の生命体スモッグビースト。Iのガスクラウドに近い怪物のようだが、こちらは御覧の通り馬や牛の形態を取る一種の擬態生物でもある。ガス状のためか呪文をある程度軽減、無効化する。

Let's Mapping

3D迷路のダンジョン・マップといえば我々ファミコン情報誌の定番ともいえるデータのひとつだ。これまでのウィズの記事についてもまた然り。確かに気軽に地下迷宮の散策をしようと思うなら、マップを見ながらが手っ取り早い。だが諸君、ちょっと待った。もしかしてマッピングの楽しさって奴を、忘れちゃいないだろうね?



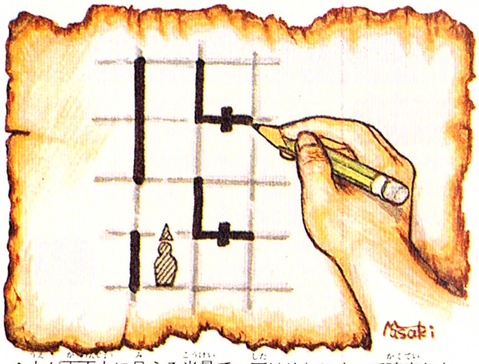
★自分だけのウィズ・マップを!

という訳で今回は、ウィズのマッピングまで楽しんでしまおうじゃないかといった提言をしてみたいと思う。

そもそもウィザードリィはオープンフィールドの存在しない、迷宮のみを舞台としたRPGだ。ドラクエやファイナルファンタジーのように、地形を画面からの視覚情報で楽しむことは不可能であり、それは3D迷路を辿ることで完成するマップという二次的な平面図によって得ることになる。つまりファミコンから離れた、紙に描かれたマップを見て初めてその地形が理解できるということだ。

特にウィズにおいては、マップの持つ情報は世界すべてを知るに等しい。大袈裟ないい方かも知れないが、まさにそうなのだ。そしてそれを知る過程がマッピングという訳だ。こいつを自分で完成させる楽しみを味わわないって手はないんじゃないか? 面倒? いやいや、すでにウィズもシリーズ3作目、いっぱしのウィズフリークを自認するならこのくらいは、ね。

でも、せっかくマッピングしたって、誌面でマップが次々紹介されたんじゃ張り合いがない。確かにこれまではあまりにも詳しいマップを載せてマッピングの意欲をそいでいたかも知れない。だからウィズIIIでは、罠などを紹介するにとどめておこうと考えている。それでは方眼紙を用意!



↑上が画面上に見える光景で、下はそれによって確定した扉や壁をマップに記入したもの。つまりここまでは描き入れてもOKということだ。奥行き4、幅3ブロックが見える。

●常に座標確認は怠るな

まずはマッピングの基本的な注意事項から入っていこう。千里の道も一歩から、とことわざにもある通りマッピングも第一歩が肝心。最初に自分のいる位置と方向を確認して、方眼紙にしっかりと起点を記さなくてはマップ作りは始まらないのだ。通常パーティは1階の東0、北0、北向きからスタートする。

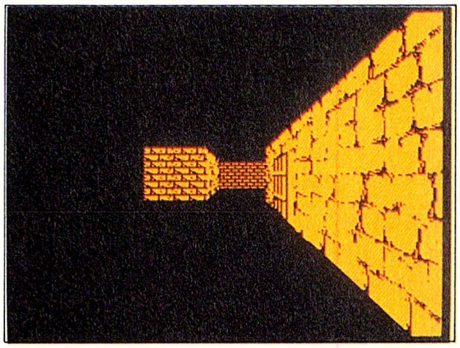
マッピングをしている時に一番怖いのは、どんどんマップを描いているうちに方向や位置がずれてしまっていることだ。✚ボタンをたまたま押してしまったばっかりに、せっかく完成間近になった地図を描き直す作業は、面倒であると同時に屈辱的ですらある。こんな思いをしたくなければ座標確認のデュマピックの呪文は惜しまないことだ。切れたら即帰還が大原則だ。

●壁はすべて蹴りまくれ

さて、ウィズのマッピングで気をつけなければならないのは、〝見えない扉〟が多数存在すること。しかもこれは常に消えているとは限らず、方向を変えた途端に現れたりしてこちらの方向感覚を狂わせたりもする。ミルワ、ロミルワの灯りの呪文を唱えておけばこれに引っかかる心配もないけど、呪文効果を消してしまうダークゾーンもあちこちにあってなかなかうまくいかないものなのだ。

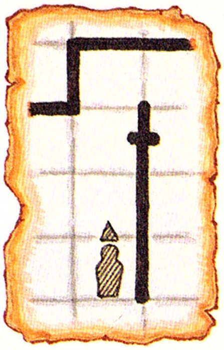
特にこの扉の向こうには重要な秘密(固定遭遇のモンスターや鍵などの必須アイテム)が隠されていることが多く、見逃すと迷宮の探索に支障をきたすこともままある。これを防ぐためには、見た目にだまされずに壁をとりあえずAボタンで蹴ってみること。マップ中に不自然なスペースがあった時にはその周囲の壁をすべて蹴るぐらいの心構えが必要だ。

しかし蹴り開けたはいいものの、それが一方通行の扉だったりすると、帰り道を探す間にパーティが窮地に陥る危険もある。くれぐれも呪文の残量に気を配っておこう。

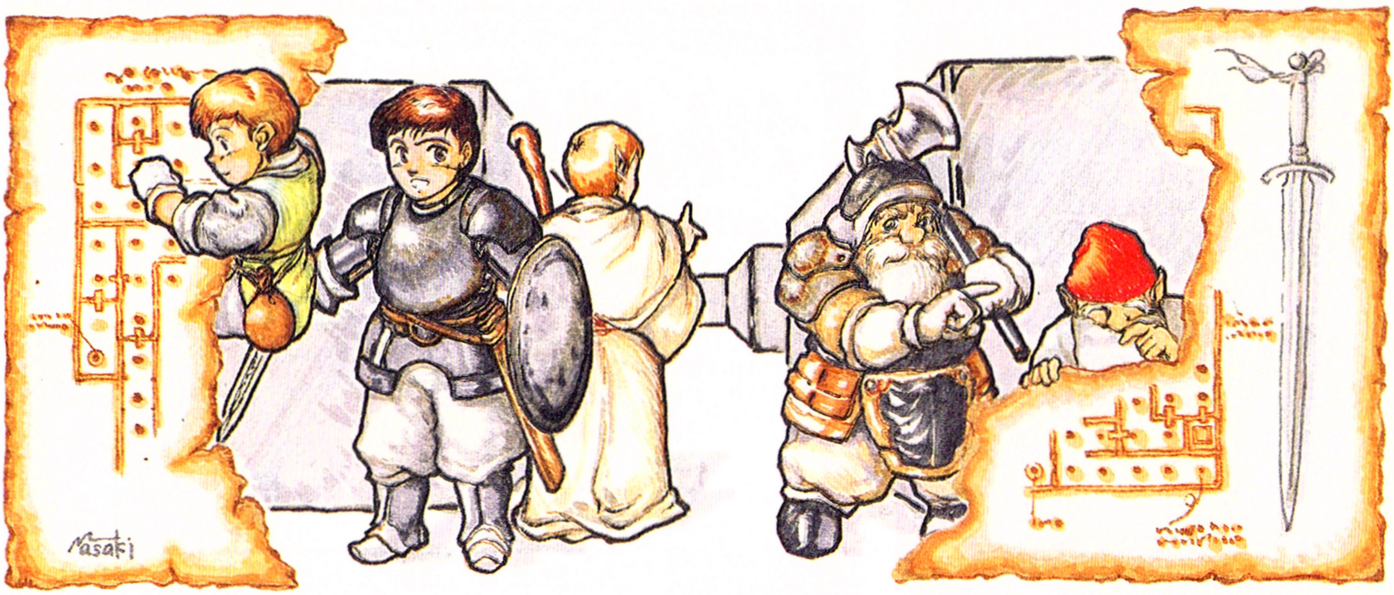


●ロミルワはなるべく唱えろ

ダークゾーンに消されてしまうとはいえ、ロミルワを唱えてあるとないとではマッピングし易さに天と地ほどの違いがある。通常では1ブロックしか見えないところが3ブロック先まで見えるとなると、マップ作成時にどれだけ効率が良くなるか判ってもらえるだろう。ロミルワを唱えてある時は、ダークゾーンのマッピングは後回し。



↑←懐かしの狂王の試練場10階。左側は開けた玄室内だが、やはり横に1ブロック分しか見ることはできない。また、正面2ブロック先はテレポーターで、3ブロック目は虚像。



★マッピングの上級ノウハウ

ウィズⅠ～Ⅲのマップは20×20ブロックの正方形に収まるようになっている。左下のブロックが東０、北０の座標になり、右上が東19、北19で表される。ここで東に一歩進むと東０、北に進んでも北０と、上下左右はループしているということにさえ注意すれば、あとは方眼紙上にこまめに壁や扉を記入していけば基本はマッピングできる。

しかし、そう簡単にはいかないところがウィズのマップの手強さだ。ダークゾーンでもないのにいきなりロミルワの効果が消えてしまうエリアや、デュマピックを完全に無効化するフロア、それに回転床やテレポーターなど、マッピングを困難にする多彩なトラップがそこかしこに用意されているのだ。

でも、相手がマップであれ手強いほどに燃えてくるのが人情というもの。対トラップのテクニックもあるのだぞ。

●画面のチラツキを見逃すな

前ページでも述べたマッピング途中の方向と座標のずれ。これを故意に起こさせるようなトラップが、回転床とテレポーターだ。回転床は90°単位でランダムにパーティの方向を変えてしまうブロックで、奥行きのある一本道や十字路に仕掛けられているとついつい気づかずに間違ったマップを作ってしまう。回転後にデュマピックで方向を確認しても、キャンプを解いた途端にまた回転してしまう。特に下図のようなダークゾーンと組み合わされた十字路（Ⅰの6階など）では泣きたくなるほど辛いトラップだ。またテレポーターも、いつの間にか別の場所のマップを異なる座標に描き込まされてしまう恐れがある。

だが、この２つの罠は作動する際に一瞬だけ手掛かりを残す。一歩進んで、画面が描き変えられた瞬間、もう一度わずかにチラツキが入るのだ。怪しい、と思ったら即座標確認だ。

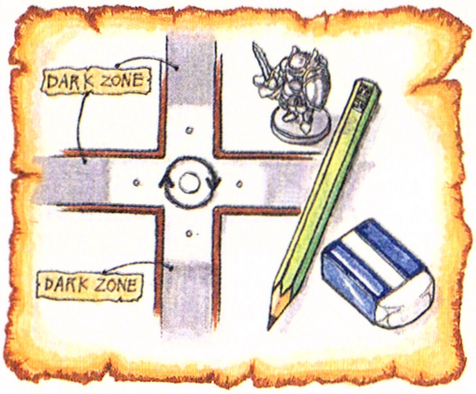
●マロールで完璧を期す

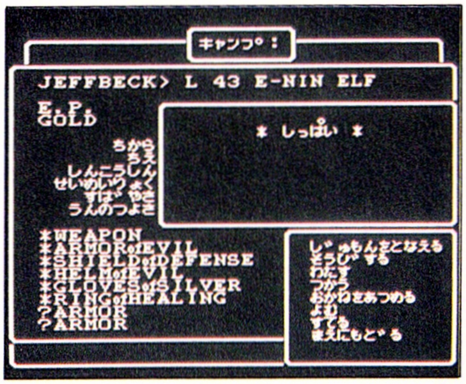
迷宮内には呪文を封じるブロックもある。ここに一歩足を踏み入れると攻撃呪文はおろかデュマピックも使えなくなるのだ。しかしこれは一度ゲームを中断し、再開すれば効果が切れる。もっとたちが悪いのが、始めからデュマピックが封じ込まれている座標確認の不可能なフロアだ。Ⅰの10階がその良い例で、テレポーターで複雑につながったこのマップはオリジナル版発売当時マップ作製不可能と思われたものだった。

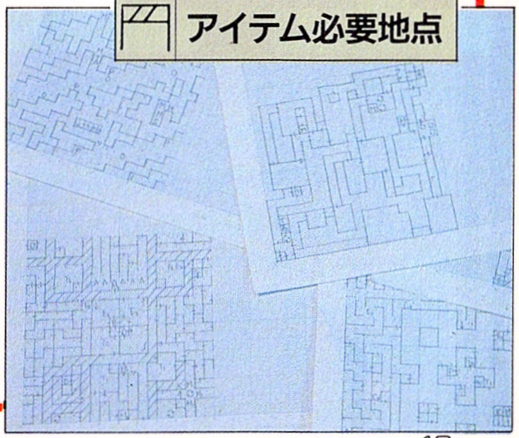
でも、ここも正確な座標を知る方法があった。マロールでそのまま９フロア上昇し、１階でデュマピックを使えばいいのだ。普通どのシナリオも１階には石や致命的な罠のブロックはないので、安心してテレポートできる。

Ⅲの最下層でも使えるテクだぞ。

⊙マップ記号はこれで充分	
―┼―	扉(見えない扉も同一でOK)
↑	一方通行扉
↑	上り階段
↓	下り階段
M	メッセージ
Tx	テレポート始点(数字で対応)
Ex	テレポート終点
↻	回転床
C	シュート(CHUTE)
P	落とし穴(PIT)
／	ダークゾーン
	アイテム必要地点







新春特集!!

HIPPON超強力スタッフが贈る

RPG ロールプレイングゲーム AVG アドベンチャーゲーム おたすけQ&A

お年玉でファミコン・ソフトを買った人も多いよね。でも、買ったはいいけどエンディングまで辿り着けないなんて、こんな悲しい話はない！　というわけで、HIPPONのスタッフ達が一役買おうと乗り出した。痒いところに手が届く、鋭い回答に期待して！

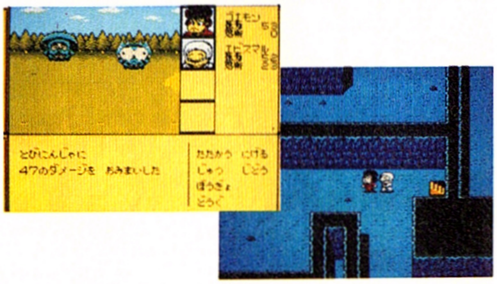
P45〜P48 細い心配りがウレシイ、ゴエモンRPG

■コナミ／カセット／発売中（1月5日発売）／¥6980（税抜き）

がんばれゴエモン外伝【きえた黄金キセル】

回答者／AYU♥

'86年の「からくり道中」、昨年1月の「ゴエモン2」に続くゴエモンシリーズ第3弾は、ゴエモン、エビスマルに仲間を加えて、最大4人のパーティが組めるRPGに大変身。盗まれた黄金キセルを求めての旅となる。といっても、おなじみのキャラクターが続々登場。ゴエモンファンの期待を裏切らない。



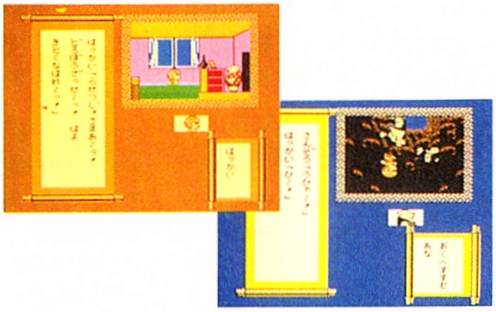
P49〜P51 「ひとかえる」コマンドが冴えるAVG

■任天堂／ディスク（2枚組）／発売・書き換え中／¥2600（税抜き、書き換えは¥500）

遊遊記【前編・後編】

回答者／手塚一郎

牛魔王退治に乗り出す悟空、光のこづちを求める女の子、「一生楽して暮らす法」を探し求める三蔵法師、それに、八戒、悟浄が加わっての天竺への旅。「ひとかえる」コマンドでメンバー全員の行動、会話が楽しめる、今までのAVGにはなかったシステムを実現。しかも書き換え1000円でOKなのだ。



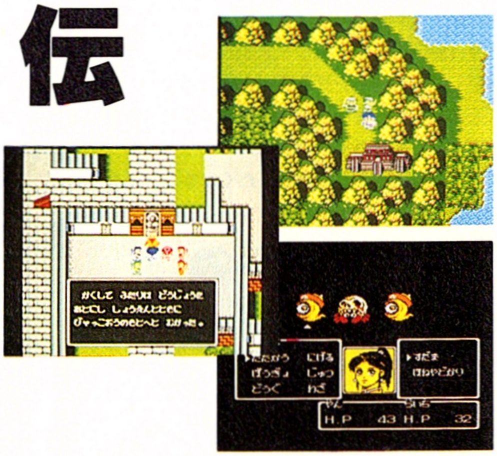
P52・P53 章構成されたストーリー展開が心地良いRPG

■アイレム／カセット／発売中（12月15日発売）／¥6300（税抜き）

神仙伝

回答者／高橋政輝

歴史的には実存しない、もう1つの"古代中国"を舞台に、4つの刀と4人の王を求めて旅する主人公の物語。"紅ひょうたん"に敵のモンスターを吸い込ませ、戦闘時に呼び出し攻撃させることができる。RPG不作の中、隠れた良質作品として評価が高い。本格RPGを渇望される方々にオススメ。



2月11日の「ドラゴンクエストIV」を皮切りに、「女神転生II」「ウィザードリィIII」（いずれも3月発売予定）そして「ファイナルファンタジーIII」「イースII」「Might & Magic」と大物RPGが軒並み発売される1990年。RPGファンには堪らない1年になりそうな予感。我がHIPPONスタッフ一同は、購入時のソフト選び(SOFT SCRAMBLE)から、ゲームクリアのヒント（特集、Q&A）まで、読者の皆さんのニーズにお答えします。

がんばれゴエモン外伝 ～きえた黄金キセル～

回答者 AYU

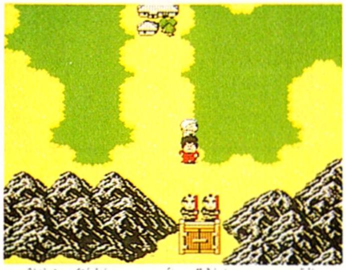


コナミ／発売中／¥6980（税抜き）

アクションゲームでは人気の高い“ゴエモン”がRPGとして登場!! したのはいいけど、まだクリアできてない人のために親切丁寧に手ほどきしたげます。

Q 関所を通過したいんだけど役人がでんと構えてて、どうしても通してくれません。

はぐれ町を出て関所を通過しようと思ったんですけど、役人がじゃまをして通してくれません。どうしましょ。



↑最初の関門はその名も関所。ここを通らなければ次のエリアへいけないのに、どーしても通ることができないんだよねえ

A 答えはいたってカンタン。手形を持ってなきゃ、関所を通ることはできません！

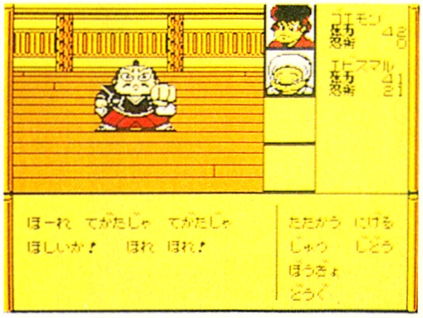
はぐれ町で大切なメッセージを聞き忘れちゃったのかな？ ゴエモンの町の人達はみんな親切だからけっこう重要なことたくさん教えてくれるんだけど…。それはね、まず第一に「手形がなければ関所は通れない」ってこと、第二に「手形は悪代官がすべて持っている」ってことなんだ。もう想像はついたかな。そう、その悪代官を倒して手形を手に入れ、関所の役人に手形を見せれば道は開けるんだ。一番最初のエリアということで、ゴエモンもエビス丸もレベルが低いからある程度レベルアップさせてから挑むのが賢明だね。



←どうやら手形がないと関所は通れないらしいぞ



←新しい代官が手形をすべて持ってるなんて、許せない



→これでとりあえず情報がそろったってとこで代官屋敷へいこう。ただ屋敷の中はとんでもない敵がたくさん出てくるから、ある程度レベルアップさせて、装備もバッチリきめてくのがベリーグーね。屋敷は広く3階建て。めざす代官は一番上の奥の方の部屋に隠れてるぞ。で、コイツをやっつけて手に入れた手形を関所の番人に見せれば無事クリアってワケね

Q 飾り職人のたのみで青と赤のひすいをどてか山に取りにいったのにないんですぅ。

青と赤のひすいがどこにもなーい。



←青と赤のひすいを持ってきてくれと頼まれるが…



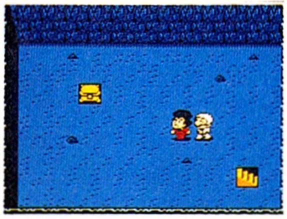
←ここがどてか山の入り口。ひすいはどこにあるのか



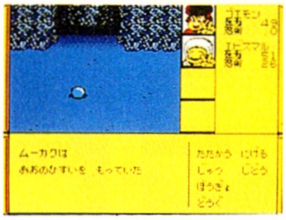
←宝箱を開けるとブルーの怪獣ムーカクが出現するぞ

A ひすいが道端に落ちていると思ったらあまい。宝箱に隠れてる怪獣が持ってるぞ。

すその村の飾り職人にたのまれて青と赤のひすいをとりにいくんだけど、その時どてか山にあること以外は教えてくれないんだよね。実はこの2つのひすい、宝箱に隠れている怪獣が持っているんだ。青のひすいはムーカク、赤のひすいはシーカクが持ってるからそれぞれを倒して手に入れようね。



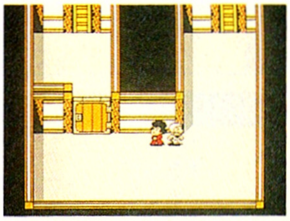
←洞窟で宝箱を発見したぞ



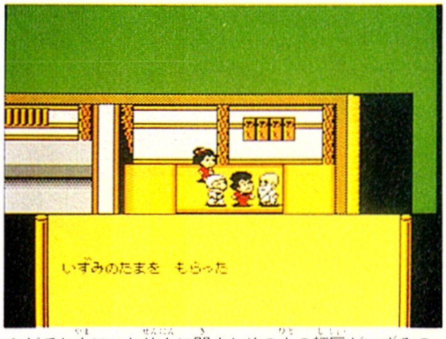
←青のひすいを持っていた

Q カンカラ村の西の地下道に鍵がかかっているんですが鍵はどこにあるんですか？

カンカラ村の西の地下道のトビラに鍵がかかっていて通過できないんです。



→地下道のトビラに鍵がかかっていて通れないのだ



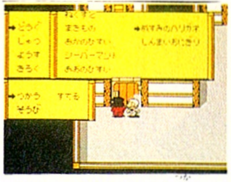
↑どてか山にいた仙人に聞くとその人の師匠がいずみの玉を作れるとか。さっそく師匠に会って、100年に一度作るといういずみの玉を作ってもらっちゃおう

A いずみの玉をカンカラ村の神社の祭壇に置くとぬすみのハリガネが手に入るよ。

西の地下道のトビラは、ねずみ小僧が使ってたというぬすみのハリガネがあれば開けられる。まずはどてか山の仙人に会っていずみの玉を作ってもらおう。仙人は、前述の飾り職人のとこでスズノスケを倒すと茶店に出現するよ。で、いずみの玉を神社の祭壇に置き、水が満ちてくるとぬすみのハリガネの入った宝箱が浮かんでくるんだ。



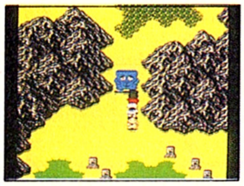
↑いずみの玉を祭壇に戻すと



↑ぬすみのハリガネを使おう

Q 小判ネコを助けたのはいいんですが、今度はぬりかべが通せんぼしてるんです。

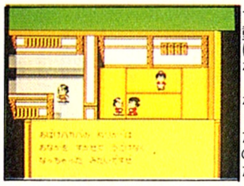
小判ネコを助けて次のエリアにいったら今度はぬりかべが邪魔するんです。



←こいつがおばけハカバのぬりかべだ。どうすれば動くんだろう…

A ぬりかべはお腹がすいてて動けないだけ。山ぶどうを食べさせてあげよう!!

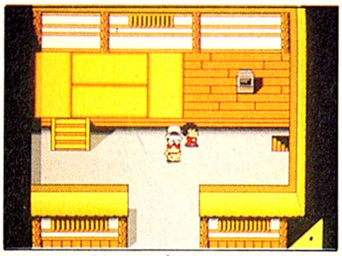
道の真ん中に立ちはだかっているぬりかべ、事情を聞いてみると「お腹がすいて動けない」とのこと。近くの茶店でぬりかべの好物はライデン村の山ぶどうだと教えてくれるのでさっそくライデン村にいこう。そこでダークコーモリに研究所をのっとられた源内さんを救けると山ぶどうが手に入るんだ。



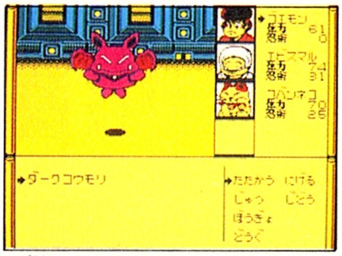
←なんとお腹をすかせて動けなくなったのだ



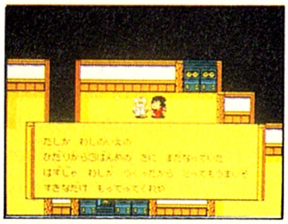
→おばけハカバのぬりかべの好物は山ぶどう。ライデン村になっているというから、さっそく出かけよう。ライデン村のいき方は右文を参考に



↑ライデン村にある源内さんの家の中。地下から研究所へいくことができるそうだ



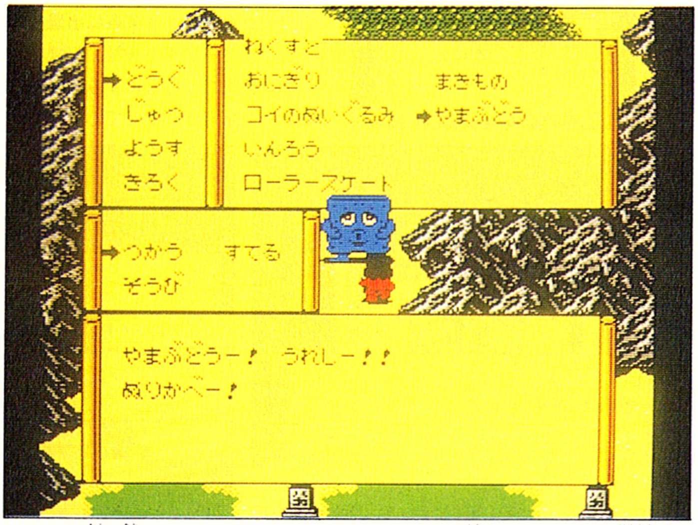
↑源内さんを困まらせていたダークコーモリ出現。まずはコイツを倒しちゃおう



←山ぶどうは源内さんちの木の下にあるとのこと



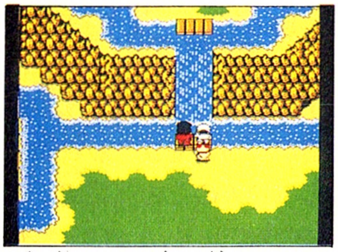
←じゃーん! 無事に山ぶどうを発見したぞー!



↑ライデン村を後にしておばけハカバにいこう。ぬりかべに山ぶどうをあげて一件落着

Q ライデン村へいこうと思ったんですが、滝があってどうしても先へいけません。

茶店でライデン村のことを聞き、行ったんですが滝があって村に入れません。



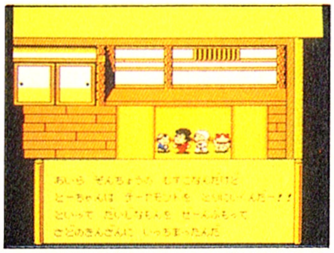
↑目の前でしぶきを上げる滝。こんなとこどうやったって先にいけそうもないけど

A たんご村の村長に会って、コイのぬいぐるみをもらい、コイの滝のぼりをしちゃおう。

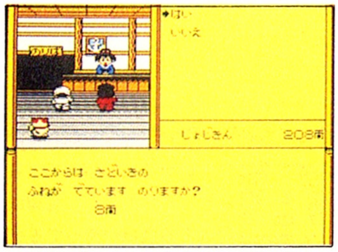
ライデン村にいく秘密は茶店3号店にあり! 必ず立ち寄って情報収集しようね。ここではたんご村の村長が持っているコイのぬいぐるみを使えば滝のぼりができるってことを教えてくれるよ。んでもってたんご村へいって話を聞いてみると…ナ、ナント村長はデーヤモンドを採りに佐渡へいったとか。さっそく後を追って佐渡にいっちゃおー! そこで村長に会いデーヤモンドをあげるとコイのぬいぐるみがもらえるからね。その後は…もう分かったよね?



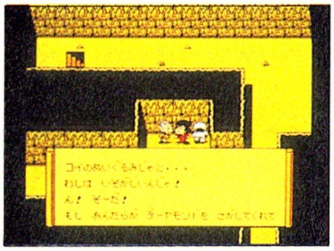
↑コイのぬいぐるみを着れば"コイの滝のぼり"ができる、という情報を得たぞ!



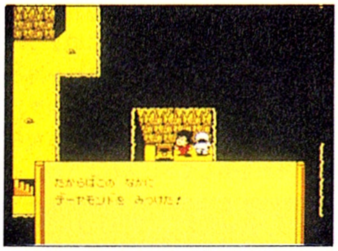
↑たんご村の村長に会おうと思ったら、佐渡にデーヤモンドとりにいってしまった…



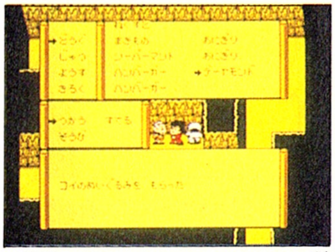
↑船着き場へいって佐渡いきの船に乗ろう。一回の料金が安いのがめちゃ良心的だね。



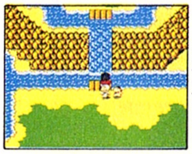
↑佐渡の金山で村長を発見。話をすると、デーヤモンドと交換してくれるという



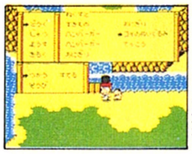
↑さっそくデーヤモンド探し。ダンジョンは少々複雑だからハンバーガーも用意ね



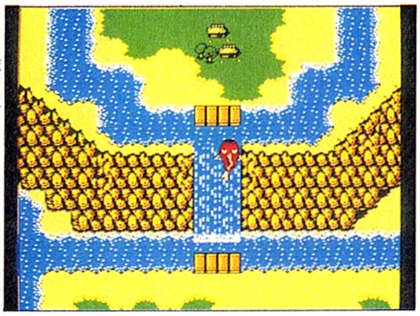
↑村長さんにデーヤモンドをあげると、約束どおりコイのぬいぐるみをくれるんだ



←さあ滝の前だ!



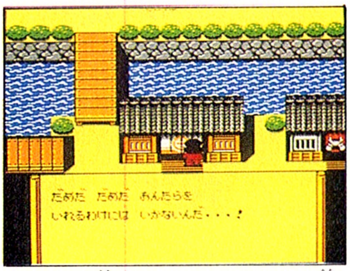
←ぬいぐるみ選択



←見よ! これが夢にまで見た滝のぼりだ。ちょっとひょうきんでかわいいね

Q パスポートをもらいにハイカラ町にいったのに、誰も私と口を聞いてくれません。

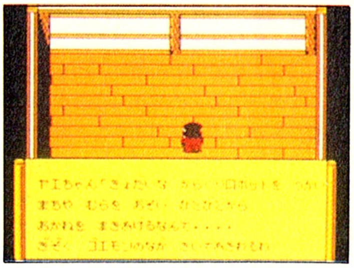
パスポートを発行してもらおうと思って、意気揚々とハイカラ町へいったのに、誰も口を聞いてくれないんです。いったいどうしたらいいんでしょう。

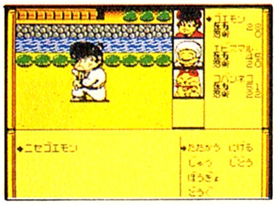

↑ハイカラ町にたどりついたはいいが、町には人っ子ひとりも見あたらないのだ

A 町の番所の前に立っている女の子に声をかけると新しい展開になるんだよん。

そーなんだよねぇ。ハイカラ町についたはいいけど、店の人は何も売ってくれないし、道には人影がないし…。思わず不安になっちゃったりして。とりあえず町の奥に進んでみよう。実は番所の前に立っている女の子に声をかけると風向きが変わるんだ。それもちょっと悪い方にね。その女の子の名は秘密特捜くの一のヤエちゃん。何かの誤解でゴエモン達はこの子につかまっちゃうんだ。身の潔白を明かそうとろうやを抜け出したゴエモンが出会ったのはなんと極悪ニセゴエモン。こいつと戦って勝てれば次の展開へと進める。


↑番所の前に女の子発見。話しかけると、悪党のゴエモンをつかまえにきたという

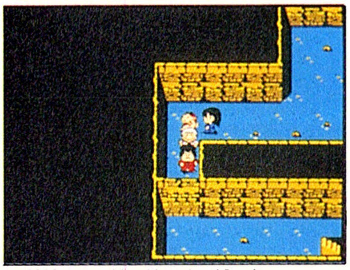

↑とうとうろうやに入れられたゴエモン。身の潔白を明かそうと番所を抜け出すと…


↑町を荒しまくっていたニセゴエモン。ゴエモンとの対決の時がきた！


↑ニセゴエモンを倒すとヤエちゃんが仲間に入る。めでたしめでたしだね

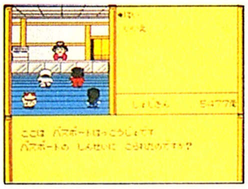
Q 空港へいく道の岩が崩れていて通れません。特別なアイテムを使うんですか？

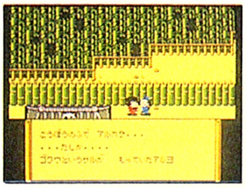
えっと、バナナン島へいこうと思ったんですが空港へいく道が岩でふさがれています。ぬすみのはりがねを使っても開けることができないんですが、他に何かアイテムがあるんでしょうか。


↑空港までの通り道、岩が崩れ落ちていて通れなくなっちゃっているのだ

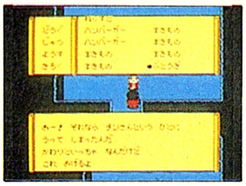
A 特別なアイテムはあります。まずは中国への船が出ているそげん町にレッツゴー！

前述の要領でハイカラ町の人との交流がうまくいったら、まずはパスポートの申請をしよう。パスポートをもらーたらそのまま中国への船が出ているそげん町にいくんだ。そげん町の人々の話を聞くとどうやら中国にどんな岩でも壊せるこうぼうの筆があるという。さっそく中国へ…といきたいとこだけどちょっと待って。ここで中国からきたチンさん親子の家へ必ず寄ろう。そこには病気で困ってるチンさんがいる。娘のリンちゃんの話だと中国の宝山にあるヨークキークの実があれば直せるらしい…。結論をいっちゃうとチンさんに薬をあげると筆が手に入るのさ。

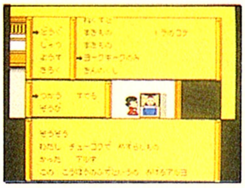

↑町が正常になったところで、とりあえずパスポートの申請をしておこう。役に立つよ


↑中国にあるシューマイ村。岩を消すコウボウの筆は宝山にいるゴクウが持っている！


↑中国への船が出ているそげん町。話を聞くと、中国に岩を消せるふでがあるという

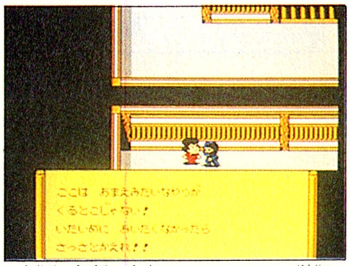

↑バケモノを倒すとヨークキークの実が。コウボウの筆はチンさんに売ったとのこと


↑中国からきたチンさん親子。チンさんの病気は中国にあるヨークキークの実で直るのだ


↑チンさんにヨークキークの実をあげると、お礼にコウボウの筆をもらうことができる

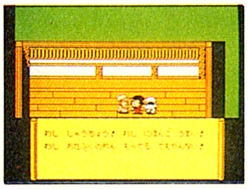
Q 九州の茶店に寄ったんですが何かあやしい。地下の忍者は話も聞いてくれないし。

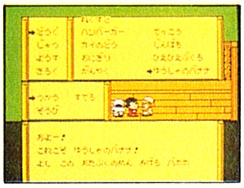
九州にたどりついてさっそく茶店に入ったんですが、なんと地下への道があるじゃないですか。どれどれと思って様子を見にいったら案の定忍者が2人。だけどそこから先にいけません。

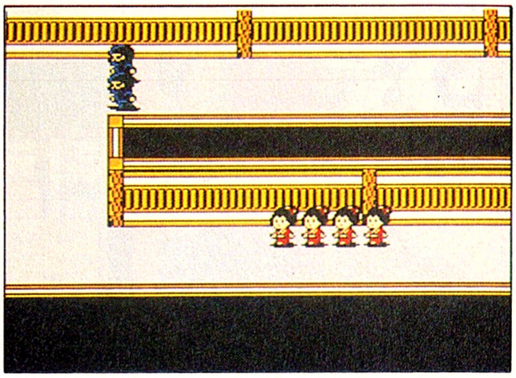

↑九州の茶店の地下にいたあやしげな忍者。この先にはいったいなにがあるのだろう

A それはキミ、秘密があるからにきまってます。情報をかき集めて謎を解こうね。

本当は謎解きなんて自分でするもんなんだけど、今回は特別ですよぉ…。まずはその問題の茶店で情報集収。ここには忍者が2人いていつものお給仕の女の子しか通してくれないこと、バナナン島の酋長が女の子に化けられるおたふくの面を持っていること、そしてパスポートがなければ外国へいけないことの3つを教えてくれるんだよね。今までのゲームの流れですでにパスポート、空港への道の問題が解けてるから、後はバナナン島へいくだけ。バナナン島の酋長に話を聞くとアッチッチ洞窟に落としてきた勇者のバナナとおたふくの面を交換してくれるってさ。


↑バナナン島の酋長に会うと、勇者のバナナとおたふくの面を交換しようということに…


↑アッチッチ洞窟で見つえてきた勇者のバナナを酋長にわたすとおたふくの面をくれるよ

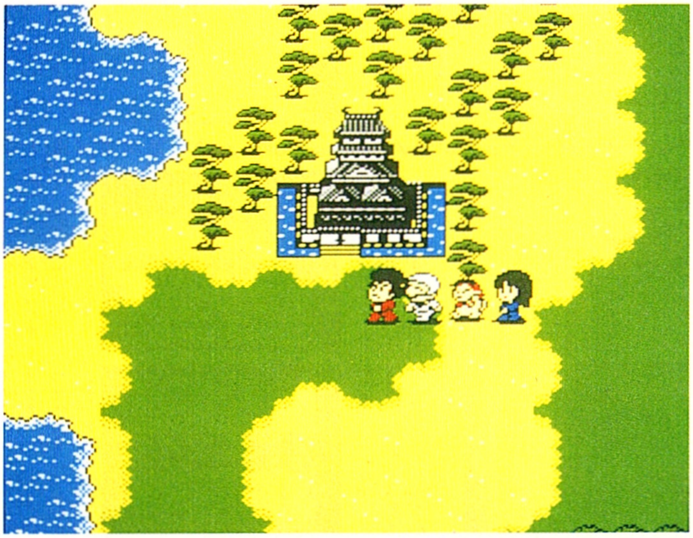

↑バナナン島でもらったおたふくの面を持って一路日本へ！ 例のあやしげな茶店でおたふくの面を使うと…なんとゴエモンをはじめ4人とも、茶店にいた女給さんに早がわりしちゃうのだ。地下へ忍びこんで、ろうやにつかまっている秘密特捜忍者を助ければれいとグローブをもらえるぞ

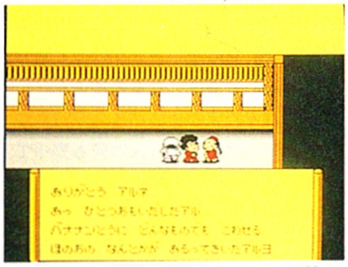
Q ハイカラ町で熊さん城のウワサを聞いたので行ってみたんですが中に入れません。

ハイカラ町の人に熊さん城のウワサを聞いたのでこれは何かあると思って行ってみたんです。どっしりとした立派な外観。こりゃも一入ってみるしかないっと心に決めたまではよかったんですが…なんと中に入れないじゃないですか。でーんとかまえたトビラは重く、どんな努力も受けつけてくれない。ぼかぁもうどうしていーかわかんなくなっちゃいましたよぉぉ…

A 熊さん城のトビラはバナナン島のアッチッチ洞窟にある炎のルンバで開きますよ。

何か情けない事いってるけどこんなとこでひっかかってるようじゃこの先も大変だぞぉ。まず熊さん城のトビラは、バナナン島のアッチッチ洞窟にある炎のルンバで開けることができるよ。この情報は前述のチンさんにヨークキークの実をあげた後開けるんだ。おたふくの面をとりにバナナン島へ行った時、一緒に炎のルンバもさがしてくるっていう仕組みになっているってワケ。





↑チンさんの病気を直すと、こんな情報まで教えてくれる。炎のナントカとは？



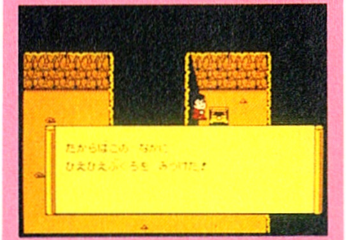
↑バナナン島の村では炎のルンバが島の南にあるアッチッチ洞窟にあるって事を聞ける



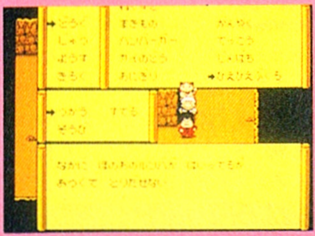
↑茶店の地下でもらったれいとうグローブを持って、いざ!! 熊さん城へーっ！

炎のルンバはズバリココ!!

さてさて、炎のルンバをさがしにアッチッチ洞窟へ行ったはいいけど、どっこを探しても見つからないとおなげきのアナタ。一度持ち物検査をしてみて下さい。実はひえひえ袋の中に炎のルンバが入ってるんだ。



↑洞窟の途中でひえひえ袋を発見した。これはいったい何だろうって感じだが



↑どうぐコマンドにして、ひえひえ袋をつかうにすると…中に炎のルンバが!!

こういうトコがおもしろい

このゲームをプレイした人ならわかると思うけど、けっこうテンポがいいんだよね。人と人との会話もおもしろいし、なによりキャラが生きてる!! 敵キャラなんて、それぞれが違う動きをするもんだからつい見いっちゃったりして。ま、一番笑かしてくれるのは、ゴエモンとエビス丸なんだけどね。





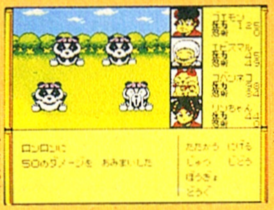
↑この2人のかけ合いがおもしろいのだ



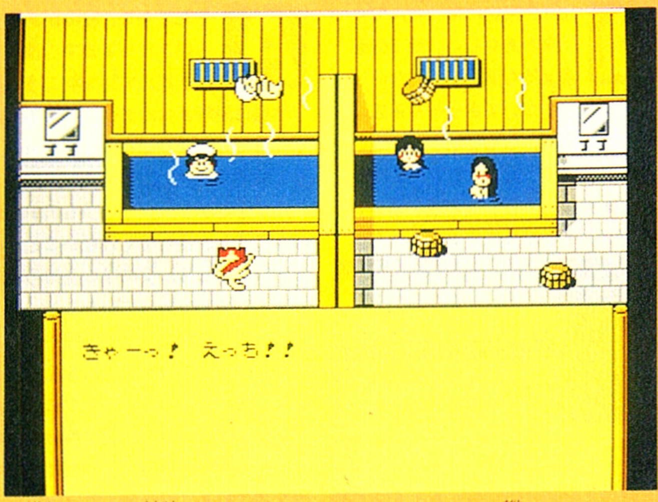
↑けっこう笑えるだじゃれもでてくる



←じゃーん！ 見世物小屋のさよりちゃんショー



←ロンロンは攻撃を受けるとジョーっと泣くんだ



↑宿屋のかわりに温泉もあるんだ。エッチなエビちゃんののぞき姿がかわいいよぉ

ゆーゆーき

ふぁみこんむかし話 遊遊記

回答者
手塚一郎



任天堂／発売中／¥2600(税抜き)

任天堂が放つＡＶＧ、ふぁみこんむかし話の第２弾「遊遊記」の後編が発売され、しばらく経ったね。そこでＱ&Ａ。ＡＶＧが苦手な人も、これで安心！

Q 第６章のスタート直後に現れる「雲じじい」をやっつけることができません。こいつを倒して、早く三蔵や他の仲間を見つけたいのですが、何度挑戦してもダメ。もしかすると、この「雲じじい」を倒すことはできないのですか？

A できません。ゲームのシナリオ上、ここでは「雲じじい」に勝てないのです。ま、光のこづちを取られちゃうのですから、やり直したくなる気持ちは分かりますけどね。この第６章は、悟空を倒して去っていった「雲じじい」を捜すのが目的ってわけです。



↑彼が「雲じじい」だ。お釈迦様の知り合いらしいけれど、それにしてはイヤなことばかりいうんだよね。この章の重要人物だ

↓ワシを倒すことができたら、どんなことでも教えてやるわい。そういう「雲じじい」に悟空は戦いをいどむ。しかし、力の差は歴然なのだった



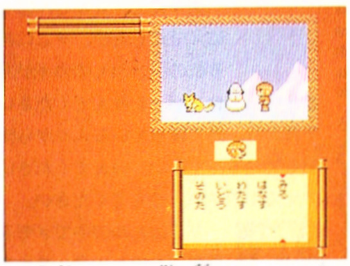


↑まったく歯が立たない悟空。「雲じじい」の必殺の飛び蹴りが、悟空のノドを直撃した！　これで悟空の負けが決まってしまう。つまり、「雲じじい」からは何も教えてもらえなかったということ。大切な「光のこづち」も取られてしまうし……

Q 第６章で老夫婦の家から出て、「雲じじい」を捜しているのですが、見つかりません。雪ダルマかキツネに謎が隠されているのでしょうか？　あと、氷山の洞窟も気になります。

A ここでは、まずキツネを手なづけなくてはゲームが進行しません。キツネは人の言葉を話せないので、食べ物を使いましょう。老夫婦の家のすぐ北に、釣りをしている男がいたね。彼を助けてあげたなら、この場面で魚をもらえるはずだ。これをキツネにあげよう。

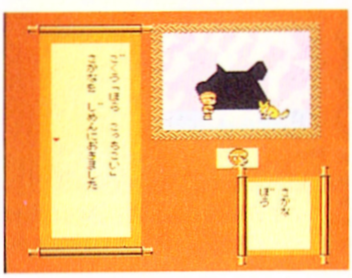
すると、キツネは喜び、洞窟の中へ入っていく。この後を追いかけていこう。そうすれば、「雲じじい」の家へと入ることができるんだ。ここで注意するのは、洞窟内で「聞く」コマンドを実行すること。耳を澄ませると、キツネの泣き声がするので、これを頼りに進むわけね。「雲じじい」の家では再び彼と戦うことになる。今度こそ！と思ったけど、やっぱり負けちゃう。



↑氷山のふもとを西に進むと、ここに来られる。このキツネと雪ダルマは「雲じじい」に会うために大切な役割を果してくれる



←もしも男を助けてあげたなら、魚をもらえるんだ



→キツネは人間の言葉を話せないので、食べ物で手なづけなければダメ。さっき男にもらった魚をあげれば、お友だちになれる

Q 雪ダルマの謎を解いて悟浄を仲間にしたのですが、それから進まなくなってしまいました。お婆さんのいった「雲じじいは失恋でもしたのかしら？」というセリフはヒントなのですか？

A そうです。お婆さんのセリフは、重要な伏線になってます。よく気がついたね。この「遊遊記」は、ゲームのおもしろさもさることながら、こういったセリフにも凝っていて、解いたあとにもう一度遊んでみると、思わずうなられるほどです。この辺に注意しながらプレイすると、さらに楽しめると思いますよ。

さて、悟浄が仲間になったら、釣り人が残していったガラクタを調べてみよう。重要なアイテムが見つかるはずだから。



↑悟浄を仲間にすると、釣りをしていた男の残していったガラクタの中から「ブレスレット」を見つけることができるよ

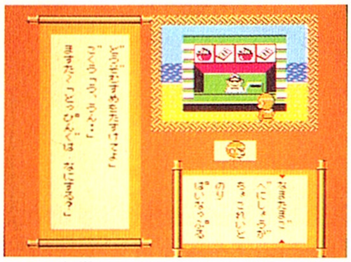


↑この場面では戦うのではなく、さっき見つけたブレスレットをどう使うかがポイントになる。これをキツネのボルコフにあげると……。「光のこづち」と「きんとうん」が手に入るでしょ？

Q 第7章でハマッています。交番で捕まっているモグラから三蔵の居場所を聞きだそうとしているのですが、せっかく手に入れた牛丼を悟浄が食べてしまい、聞くことができないのです。



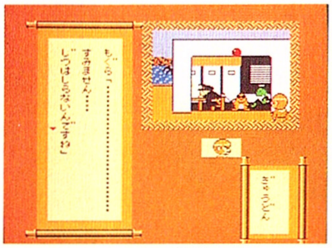
↑ハワイの派出所にいるモグラは、三蔵のことを知っているらしい。早く教えてっ！



↑この牛丼をモグラにあげれば三蔵のことを教えてくれるかも。トッピングは何かな

A お腹が減っているモグラに牛丼をあげるのは正解。だけど、それを悟浄が食べてしまうので困っているわけだね。ここでは、悟空の持っている棒で悟浄をバシバシと叩いてもムダ。ちょっと目先を変えてみよう。そう、牛丼のトッピングを違うものにしてみるんだ。

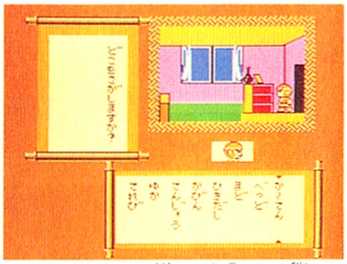
このトッピングで何を選ぶかによって、悟浄に食べさせなくすることができる。「チョコレート」を上に乗せればマズくなって悟浄に食べられなくてすむかもしれない？ いやいや、ここは正攻法でいこう。「生タマゴ」か「ベニショウガ」。さあ、どっちが正解？



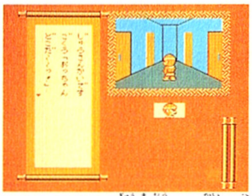
↑そして、モグラに牛丼を食べさせてあげると……げ、ダマされた。怒る悟空。モグラは申しわけなさそうにサングラスをくれるけど、役に立つのかな

Q ホテル牛魔王にいる、牛丼屋の娘と三蔵を救出しようとしているのですが、らせつ女の部屋にはカギがいっぱいあって、どれが本物か分かりません。いろいろと試しているとゲームオーバーになってしまいます。教えてください。

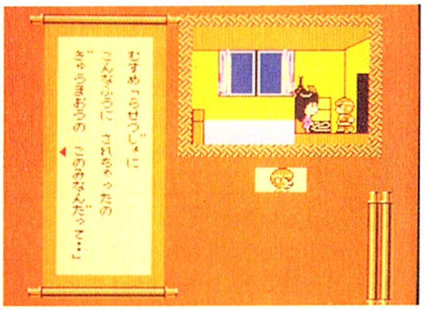
A らせつ女の部屋に隠されているカギは全部で9個。この内、本物はたったひとつだから困った。八戒がらせつ女を呼んでしまったので、そのすべてのカギを本物かどうか調べている余裕はないね。ここで考えるべきは、もしもキミがらせつ女だったら本物のカギをどこに隠すか、ということ。大切なものは、人の目の届かない場所に隠すだろう。しかも、普通は捜さないようなところ……。この9ヵ所から、そういった条件を満たしている場所を考えてみると……ほら、あった。答は「天井」なんだ。



↑ここは「らせつ女」の部屋。この階にはカギのかかっている部屋が2つあるので、そのカギを捜さないとダメ。どこを捜す？



↑ここはホテル牛魔王の13階。部屋は4つしかないので、手前から順番に調べていくのがいいだろう



↑本物のカギを見つけてドアを開けると、そこには牛丼屋の娘が捕まっていた。ここでロープを入手しよう

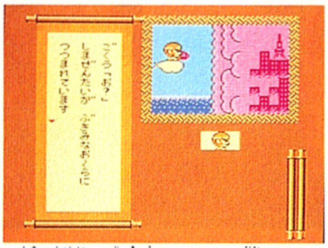
Q 第7章で、光のこづちに導かれて島まで来たのはいいのですが、そこはオーラに包まれていて、中に入れません。無理に進もうとすると「きんとうん」がバラバラになってしまいます。ぐす。

A ま、バラバラになっちゃったら、あきらめるしかないね。これは冷たい言い方ではなくて、「きんとうん」がバラバラにならないことにはゲームが進展しないわけなのだ。これから先、「きんとうん」がないと不便かもしれないけれど、これも運命だと思って素直に受け入れよう。

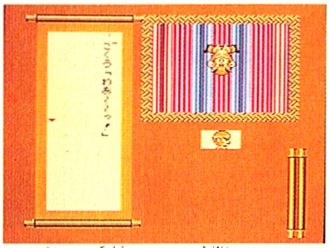
さて、重要なのは、ここから。「きんとうん」がバラバラになってしまったわけだから、それに乗っていた悟空は、当然、落ちる。このままだと死んでしまうぞ。余計なコマンドを入力していると時間切れになってしまう。ここで入力するのは「使う　棒」だよ。



↑あら、「きんとうん」が壊れちゃった



↑島の周囲を不気味なオーラが覆っている。「きんとうん」をスピードアップさせよう

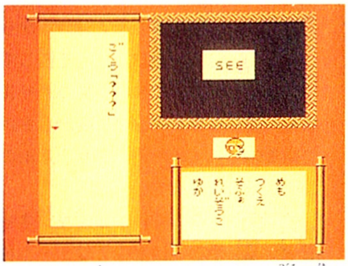


↑落下する悟空。ここで余計なコマンドを入力しているとゲームオーバーになるのだ

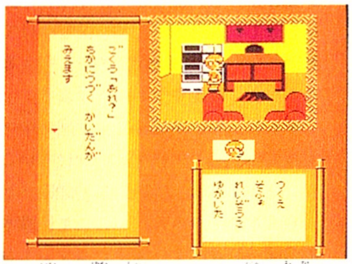
Q 第8章で、変なビルの中に入りましたが、そこにある机の引き出しのカギが開きません。ナンバーを教えてください。それから、外で踊っている人々から情報を聞けるんですか。教えてください。教えてください。教えてください。

A キミはビルの中でメモを見つけたでしょ？ それが引き出しのナンバーなのだよ。上下を逆に見てみればOK。これで引き出しが開くね。

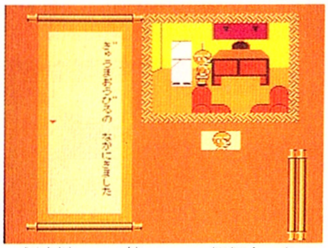
次にやることは、別の場所へ行くための手掛かり。ここは外とビルしかないわけじゃないからねえ。床を見てみよう。冷蔵庫のものを食べ散らかしたときにこぼした牛乳が、床の1ヵ所に流れこんでいるのを発見したでしょ。そう、ここに地下への入り口が隠されているのだ。机の引き出しの中から見つけたノートと、この入り口。もう、中に誰がいるか、分かったね。うきき。



↑これが見つけたメモ。どうやら机の引き出しのナンバーのようだけど……。これを上下逆に見てみると、ほら、わかったね



↑続いて床を調べてみると、何と地下への入り口を発見した。この奥に女の子が捕まっているのかな。行くしかないよねぇ



↑牛魔王ビルの中。まずは冷蔵庫を開けて中を調べてみよう。すると1枚のメモが…

Q ぼくはウィザードリィが得意で、学校では３Ｄ迷路のマッピングの鬼とまで呼ばれています。なのに、この「遊遊記」の第８章の地下迷路はマッピングできませんでした。ここのマップを、ぼくだけに内緒で教えてください。

A うーん、いくらウィザードリィが得意でもね、この地下迷路はマッピングできないと思うよ。だって、マップそのものが存在しないんだから……。存在しないマップをマッピングできるわけないでしょ？　残念だけど。

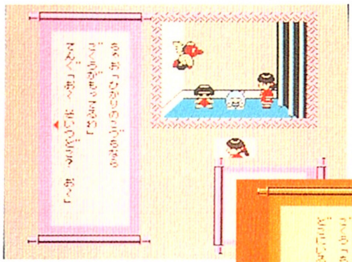
では、この地下迷路は、どうやって抜ければいいのだろう。ここまでのゲーム展開を考えてみれば、思い当たることがあるだろう。第２章の砂漠でもそうだったように、いくつかのフラグを立ててやれば、北へ進もうが、東へ行こうが自然に解けるわけなのだ。

まず、やるべきことは、「ひとかえる」だ。この地下迷路に入ったことで主人公のひとりである女の子に操作が移せるようになった。牢屋に閉じこめられてしまった彼女に、そこでできることをすべてやらせてみよう。

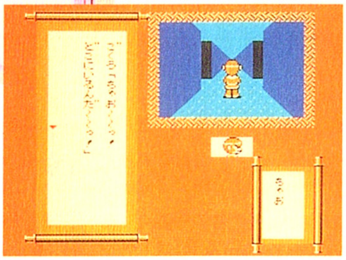
その内、会話の中に光のこづちのことが出てくるだろう。そうしたら操作を悟空へ。「話す」コマンドで、女の子のことを呼んでみよう。

また、操作を女の子へ移す。「聞く」で悟空の声が聞こえればＯＫ。壁を叩いたりして、自分がここにいることを知らせてあげる。そして――。

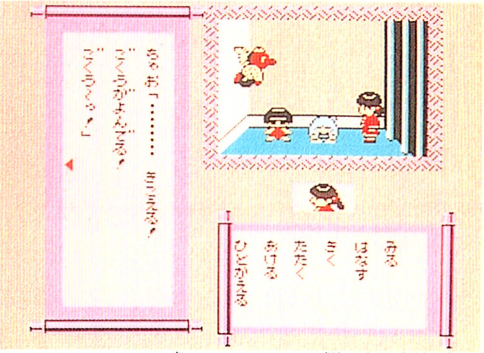
重要なのは、移動ではなく、悟空と女の子を交互に操作してフラグを立てることなんだよ。



↑牢に入れられてしまった女の子。そこには「新鬼ヶ島」に登場した懐しい登場人物が３人もいた。彼らとの会話がクリアの重要なカギなんだよ



↓地下迷路だ。ここはマップが存在しないのでマッピングしてもムダ。できることは、すべてやってみよう。操作を女の子と交互に行うことが大切。がんばれ！

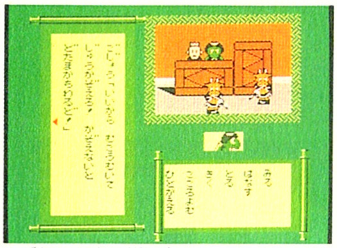


↑いくつかのフラグを立てれば……ほら、女の子に悟空の声が届いた。壁を叩いたりして、自分がここに捕まっていることを知らせてあげよう。感動の再会は近いのだろうか……!?

Q 第９章で、三蔵と悟浄を倉庫に避難させたのはいいのですが、そこに牛魔王の兵士が現れてしまいました。何とかヤツらを倒せないものでしょうか？　違うコマンドを入力すると、銃で撃たれて死んでしまいます。

A 三蔵と悟浄といえば、一行の中でも特に弱い存在だね。そんな彼らに牛魔王の兵士を倒させようなんてのはムリ。ここから無事に生きのびようと思ったら、「力」ではなく「知恵」を使うのだ。

この場面で活躍するのは、三蔵ではなく悟浄。彼の術である「心読む」がクリアのカギを握っている。兵士の心を読んでみると、自分たちの親分であるにも関らず、牛魔王を恐れていることが分かる。これを利用しないテはないね。悟浄を兵士に向かって話させてみよう。そう、牛魔王の真似をするわけだ。兵士がビビッてくれたら、素早く逃げ出そう。危ないところだったね。



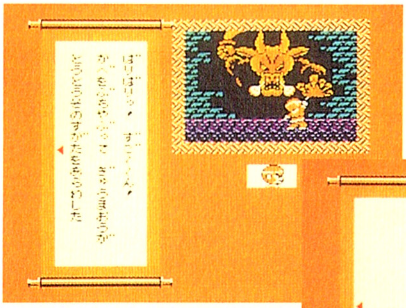
↑悟浄が兵士の心を読むことがポイント。牛魔王を恐れている彼らを怖がらせるには牛魔王の真似をすればいいんだよ

Q 第10章まで来ることができたものの、牛魔王が倒せなくて困っています。これまでにもアクションシーンはありましたが、これが一番難しいと思います。もしも、必勝法があったら教えてください。お願いします。

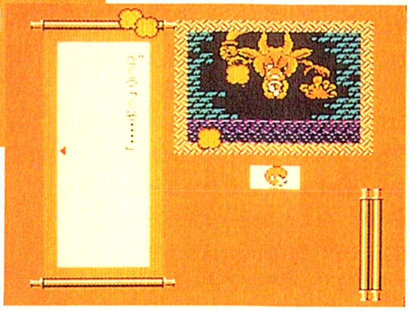
A うん、確かに、これまでのアクションシーンの中では一番難しいかもしれないね。この牛魔王の弱点は「顔」。Ａボタンを押すと、悟空がその場所から飛び上がるので、画面を跳びまわる４つの敵（？）をかわしながら、ヤツの正面へ移動することになる。

牛魔王を倒すには、５回続けてダメージを与えなくてはいけない。途中で１回でも画面上の敵に当たってはダメなのだ。うーむ、これは難しい。

攻略のヒントは、画面が閉じていること。え、何のことか分からない？　つまり、画面の上と下、右と左が、それぞれつながっているわけ。これを利用しないテはないぞ。Ａボタンを押して突進するのは画面のどこからでもいいので、戦闘が始まったら画面の下へ。すると、悟空は上から出てくるね。そして、牛魔王の顔に重なったらＡボタンを押そう。これを敵に当たらずに５回続ければＯＫ。やったね！



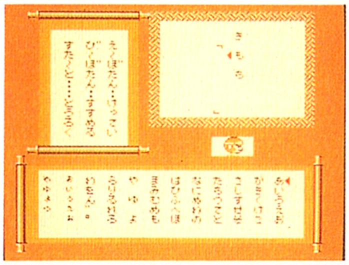
↑とうとう、牛魔王との対決だ。光のこづちで優位に立つ悟空だったが、とんでもないことに牛魔王は「きんこ呪」を締める呪文を唱えはじめたではないか！　悟空、ピンチっ！



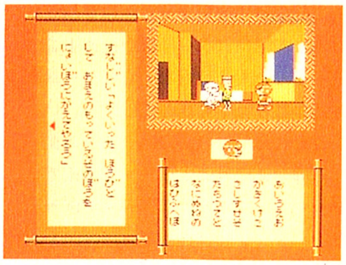
↓八戒の助けで復活した悟空は、牛魔王との最後の戦いに挑む。ここはアクションゲームだ。今までの中で一番難しいので、心してプレイすること。コツは本文をよく読んでね

Q 後編で、言葉を入力する場面がありますが、ここが分かりません。教えてください。お願いします。友達も、ここでハマッています。早く解き終わって、友達に自慢したいのです。

A うーん、早く解くことばかり考えてほしくないなぁ。ゲームは、もっと楽しまなくちゃね。さて、後編には、悟空の気持ちを言葉で入力する場面が２ヵ所ある。７章と10章だ。答は載せられないのでヒントだけ。７章の方は、三蔵をこんな風にしてしまったことを自覚すれば良し。10章は……１章の始めに伏線っぽいことを女の子がいうでしょ？　それを入力すればＯＫ。がんばってね。

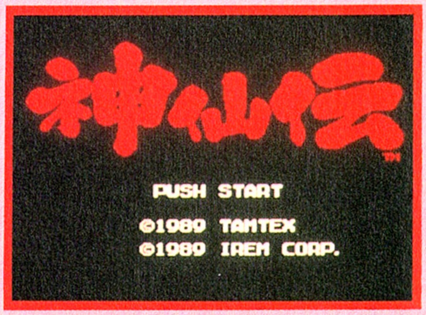


←難易度の高い「気持ち入力」。失敗するとゲームオーバーになってしまうので注意ね



↑７章の「気持ち入力」で成功すると、砂じじいは悟空の棒を如意棒に変えてくれる

神仙伝™



回答者
高橋政輝

年の暮れに発売されたから、2年越しでプレイを楽しんでいる人も多いと思うこの神仙伝。気持ちよく新年のスタートを切れるよう悩める人のためのQ&A

アイレム／発売中／¥6300（税抜き）

Q 一番初めの洞からまだお札を取って来られないんです。どうしたらいいでしょう。レベルがまだ足りないのでしょうか？ 体力がお札を取るまで持ちません。薬でも限界あるし、術は高くつくし……。

A レベルよりも、装備（特に防具）の充実と、“逃げる”コマンドの活用が大切だ。レベルはそんなに無理して上げてもこの場合は問題の解決にはならない。せいぜい「しんかの術」を唱えられるようになっていればレベルは充分。神仙伝は他の多くのRPGと比べると、敵とのエンカウントがめちゃくちゃ頻繁に起こる。そして体力回復がとても高くつく。手に入れられる一番いい防具を身につけ、敵の少ないときはどんどん逃げよう。敵の数が多くて逃げられないようなときだけ戦えばいいのだ。



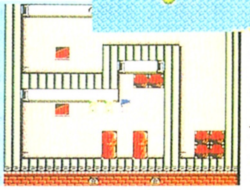
↑洞の中には毒を持つ蛇もいるから、毒消しのろうないたんを忘れずに持とう

Q 玄武城へ乗り込むのに必要な紅ひょうたんが見つからなくて困っているんです。ふうすいの塔の中にあると王様に言われたのだけれども、どのつぼの中にも入っていないんです。おかしいなあ。

A 最上階と思われる場所から、もう1つ上の階へと行けるのだ。そこを調べれば良し。町の中や城の人の話はちゃんと聞かなくちゃダメだぞ。どこかでふうすいの塔が何階建てなのかを知ることができるんだけど、実際に塔を上がってみると1階足りない。ここで注意深くその階を歩きまわってみると……ほら行けた！ 見つけちゃう人はストレートで見つけちゃうんだろうけどね。ちなみに紅ひょうたんは主人公以外は持つことができないので注意しよう。



→紅びょうたんはこの塔の中にあるというのだが



←ここが4階。上へいく階段はないけどよく見ると…

Q 紅びょうたんは手に入ったんだけど、これってそんなに凄いものなんですか？ 吸い込んだモンスターは経験値が入らないし、呼び出すときは主人公が攻撃できないし……。中華風ジェイソンの集団（鬼面党の方々のことらしい）に苦しめられて、やっと手に入れたのになあ。紅びょうたんが手に入ったから玄武城へは入れるようになったけれど、何回行っても玄武王に返りうちに会ってしまうし。まだまだ先は長そうなのにこんなところで行き詰まっちゃうなんて、何がいけないんでしょうか。

A 紅びょうたんを使わずに玄武王を倒そうなんて、そいつはちょっと無理な話だぞ。9匹までモンスターを吸い込めるこの紅ひょうたんの活用なくしてゲームを進めることは不可能と言ってもいい。たとえどんなにHPの高いモンスターでも吸い込めれば1ターンで消えてしまうんだぞ。おまけに再利用できる。モンスターを呼び出しておけば、1人あたりの攻撃を受ける確率だって減る。いくつか参考までにモンスターを載せておくので参考にしてちょうだい。

力押しのタイプ

がつんと手痛いダメージをくらったら紅ひょうたんで吸い込んでみよう。このタイプは攻撃力が命。HPが高ければボスキャラとの対戦でも心強い。下手に人間が攻撃するよりずっと強力だ。



じゃけんへい
←鬼面党の中で最高の攻撃力を誇っている。玄武王との戦いにもぜひどうぞ



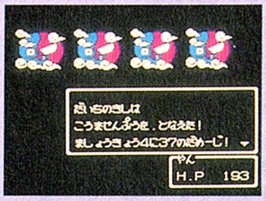
だいとうへい
←朱雀王との戦いにぜひ連れていきたい。攻撃力とH.Pの高さが魅力的だ



←中には見ためばっかりのやつもいるけどね

気がねなく“術”を使おう

生意気にも、モンスターの中には術を使って攻撃してくる連中もいる。味方にしたときは、MPが無限なので死ぬか戦闘が終るまで、好きなだけ術を使うことが可。複数攻撃の術は魅力的。



←強力な集団攻撃呪文も無限に使えてしまうのだ



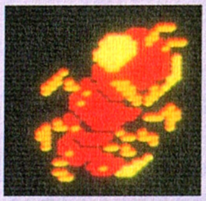
だいちのきし
←捕えてくるのは命がけだけれど、“こうませんぷう”の威力は凄まじい



ていこう
←体力回復と攻撃の2つの術を使えるのが特徴。捕まえやすいしとても便利

特殊能力を活用

それぞれのモンスターが持つ特殊能力も、味方にしたときに使うことができる。仲間を呼ぶ能力は使えないけどね。役に立たなくても変わった能力を持っているとつい吸い込んじゃったりして。



かえんむかで
←火を吐いての攻撃ができる。与えるダメージの大きさはH.Pの量に比例する



ぺきんだっく
←にやりと笑って攻撃力を奪う。単体にしか効果がないのが残念といえば残念

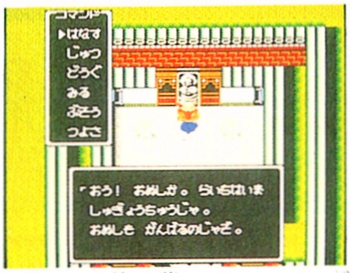


よくぞとうふ
←自爆して敵に多大なダメージを与えるアブないモンスターである。合掌

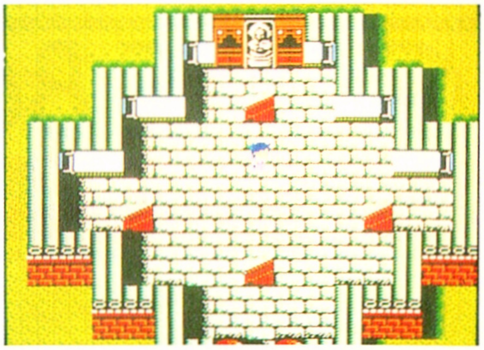
Q 修業だ！ とか言われてこくふうろうへ向かったんですけど中へ入れないんです。となりの塔のからくりをどうにかすればいいのはわかるんですけど……。一応、仏像の腕を云々というヒントのとおりにやってみたけれど、やっぱりそれもダメ。何か足りないんですか？

A 仏像の手を動かすことで扉を開けるという点は正解。ちょっとしたひっかけだよ。となりのしんきろうのからくりを解かなくちゃいけないってのはわかるよね。1階から4階まで、それぞれの階に1体ずつ仏像があって、その腕の動かし方が問題なわけ。ヒントは町の中でおじいさんがぶつぶつとつぶやいているのを聞くことができる。けれどもおじいさんの独り言のとおりに動かしてもからくりを解くことはできないよ。なぜかと言えば、当然仏像はボク達と向き合っているわけだから……。

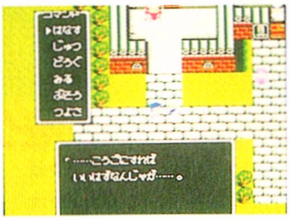
ちなみに同じトリックがこくふうろうにもあるけれど、一度わかってしまえばもう大丈夫だよね。



↑らいちと別れて戦わなくてはならない主人公。術のありがたみが身にしみる



↑奥に見える仏像がこくふうろうの扉を開くためのからくりになっている。あいも変わらずモンスターがぞろぞろと出現するので気をひきしめて中へ入ろう。ピンチのときはすぐに外へ脱出できるよう、にょいのたまを持っていくのがコツ。からくりとは関係のない部屋のつぼも一応調べてみる価値あり



↑村のおじいさんからからくりを解くヒントを聞こう



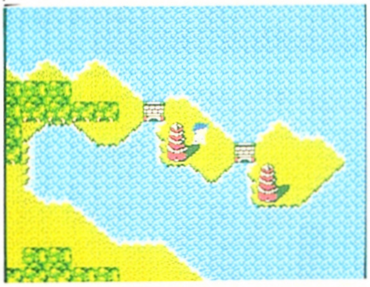
↑そして現れるてつじん。集団で襲うとはズルいなり

Q こくふうろうに入ったのはいいけれど、中のモンスターが強すぎて先へ進めない。らいちは仙人のもとで修業中。ただでさえ強いモンスターばかりなのに、これは辛い！ 体力回復のアイテムを高いお金を出して買って、何度もトライしたけどやっぱりダメ。お金がもう底をついてしまいました。新年早々行き詰まってる私をお助け下さい。

A 方法はいろいろある。薬が買えないなら、だいちのきしを捕えてきなさいって。たしかにここは1人で行くには辛いところだと思う。夢に出て来そうな不気味なガチャピンもといからくり人形が多数出現して行く手を阻んでくれる。運が良ければ体力回復用に薬をいくつか持って行くだけでクリアできるかもしれないけれど、確率は低い。ここはやっぱり紅ひょうたんのお世話になるのが一番いいでしょう。フィールドを右（東）に進むとだいちのきしという強力なモンスターが出現するのでこれを捕えてくるべし。こいつの使うこうませんぷうを持ってすれば、からくり人形の群れも2ターンで全滅である。最上階ではイベントがあるので、HP、TPの温存も必要だぞ。体力回復用に2、3匹ぐらいていこうを連れていくのも忘れずに。ましょうきょうが1匹で現れたら、ていこうを呼び出して体力を回復させるのだ。



↑なんともしらじらしく主人公の前に姿を現した2人組。充分なコンディションでないと、たまの水さしを取ってこれないぞ



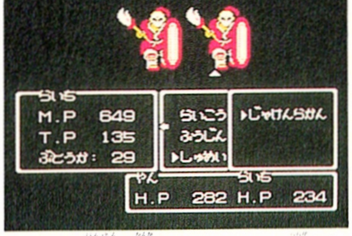
↑扉を開けたらいよいよたまの水さしを取りにこくふうろうへ向かう



←てつじんに換わってここで登場するのがこのからくり人形達。どうしても進めない人はだいちのきしを使って力押しでいこう！

Q 先程質問した者です。やっぱり玄武王が倒せません。どうしてこんなに強いの？ 死んでしまうとセーブしたところまで戻ってしまうのが悲しいです。何か戦い方のコツのようなものがあったら教えて下さい。ちなみに友達は朱雀王が倒せないと言って苦しんでいるようなので、ついでにそれも頼みます。

A 使う術と技の種類とタイミング、紅ひょうたんに入れるモンスターの種類が重要。まず、MPとTPの確保はあたりまえ。らかんの術やみましの術ははやめに使う。技は後まで取っておきたくなるけど、死んでしまったらTPが無駄になってしまうからどんどん使ってしまおう。連れて行くモンスターは、最低一撃はボスの攻撃に耐えることができ、単体攻撃に長けているものを選ぶべし。玄武王なら、じゃけんへい、かくていらかんの類が役に立つ。朱雀王はだいとうへいあたりを連れていき、氷気系の術で攻めればずっと楽に戦えるぞ。



↑M.Pの温存を考えてザコキャラと戦おう。逃げるか、短期決戦のどちらかにすべし



↑朱雀王の前にはかるらとも一戦交えなくてはならない。一度村へ戻るもよし



←こいつを倒さなくては朱雀王の元へはいけないゾ

いざ最終章へ

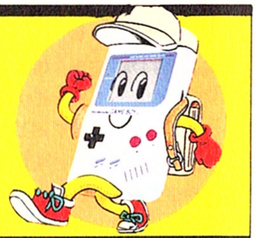
朱雀王との戦いに勝つことができれば仙府の章は終了する。最終章である、激甚の章へと突入する。4振りの刀と王をめぐるストーリーもいよいよクライマックスを迎える。戦いもさらに激しさを増すけれど、がんばれっ！



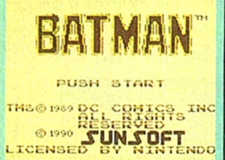
GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYO II

★遊戯少年倶楽部★ VOL.16 ゆうぎしょうねんくらぶ



今年はゲームボーイの当たり年の予感。ソフト会社がこれまで培ってきたゲーム作りのノウハウをゲームボーイにつぎこんでくれれば、何かスゴイゲームができるような気がしませんか!?



バットマン

■サン電子
■4月発売予定
■¥3400(税込み)

バットマンは足が短い!?

悪を倒すバットマンはゲームの中ではちょっとコミカルタッチで登場だ!



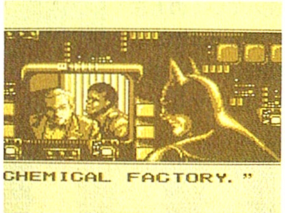
4つのステージをクリアしてジョーカーを倒すのだ

もうバットマンを見たかな。ボクは友達がアメリカから買ってきたビデオで見た。字幕スーパーがなく会話がわからない。だからジャックニコルソンが妙だとか、なんであんな車をマイケルが買いたいのだろうなんて思いながら眺めていた。見終わった後、全体に暗いイメージが残った。

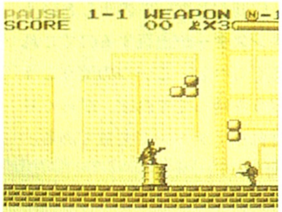
それからしばらくして、このゲームバットマンが届いた。横スクロールのアクションゲームである。オープニングのデモ画面は、あの暗いイメージをほうふつとさせてシブイ。しかもストーリーらしきものが英語で語られる。よくわからんがカッコいい。そしてゲームスタート。さっそうと登場したバットマン。でも足が短いせいか、とってもコミカルタッチ。撃つ弾もおっきくてなんか不思議な感じ。ブロックの中に隠されたアイテムとか、スーマリっぽいノリもあっておもしろいのだ。

STAGE 1

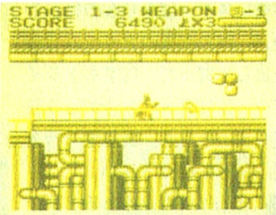
ジャックがＡＸＩＳ化学工場に潜入したことを知ったバットマンは、ジャックの後を追って化学工場へ。背景はあのゴッサム・シティ。みごとジャックに勝つと、ジャックは水槽に落下してジョーカーに変身するのだ。



←このデモ画面は映画を思わせる雰囲気だネ



←ブロックの中からⒷボーナスアイテム出現。5千点



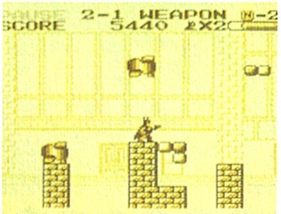
←ＡＸＩＳ化学工場でのジャックとの戦いだ

STAGE 2

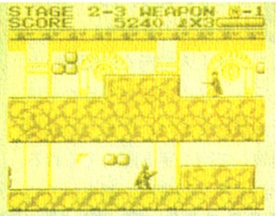
ステージ2では美人ジャーナリストのビッキーが登場する。スタートはゴッサム・シティ。そこから美術館へと進んで行く。そして美術館の奥にとらわれているビッキーを助け出してバットモービルに乗り込むのであった。



←ジョーカーに変身したジャックはぶきみなのだ



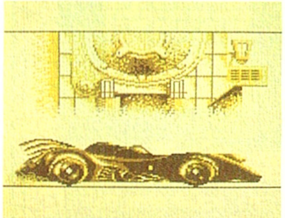
←ジャンプがクリアのためのポイントとなっている



←美術館ではビッキーを救出するのだ

STAGE 3

ゴッサム・シティ200年祭のとき、ジョーカーがバットマンに勝負を申し込む。そしてジョーカーとの空中戦・バットウイングによるシューティングゲームへと突入。が、大聖堂の前でバットウイングが撃ち落とされてしまう。



←バットモービルに乗り込んで美術館を後に、そして…



←バットウイングによるシューティングステージ



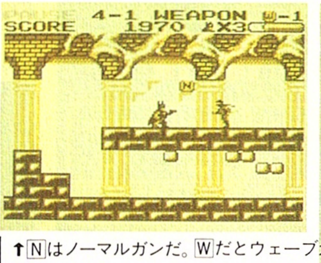
←ゴッサムシティ上空での戦いはじつに過激である

STAGE 4

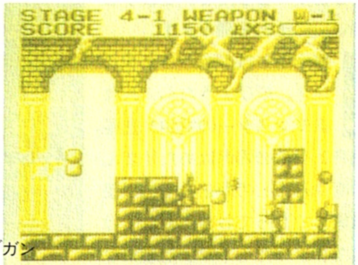
大聖堂の前で燃え上がるバットウイング。バットマンの身を案じて駆け寄ったビッキーをジョーカーが誘拐。大聖堂の中へ。そこでジョーカーとバットマンの最後の戦いの幕が切って落とされる。



↑ジョーカーとの最後の決戦へ



↑Ⓝはノーマルガンだ。Ⓦだとウェーブガン



←最後の戦いはジョーカーとの一騎討ち。ジョーカーってスマート!?



ワールドボーリング

■アテナ
■発売中
■¥3090(税込)

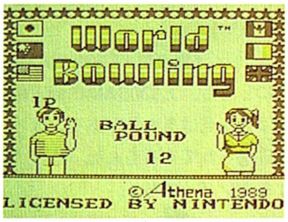
いつでもどこでもボーリング

ボーリングはいま静かなブーム あのもりあがりをもういちど!

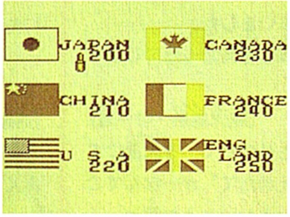
面倒なスコア計算不要。ボーリングがますます身近に!

かつて女子プロ1期生の中山律子さんなんかが、アイドル的存在として活躍していた頃、日本全国どこでもボーリングブームという時代があったネ。いつしかブームが去ってしまったんだけど、ここにきてふたたび静かなブームになっているのだ。

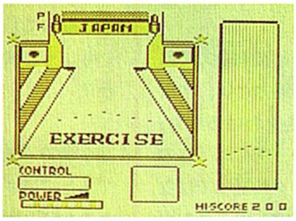
ボーリングしたいけど、スコアのつけかたがわかんないって人も多いんじゃないかな。でも、このボーリングなら大丈夫。全部計算してくれるから。このゲームでボーリングの練習したら実際ボーリング場でもプレイしようね。



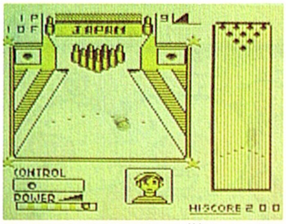
↑ボールの重さを決めよう。これによって戦法が変わってくる



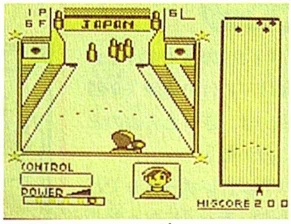
↑国によってレーンコンディションも違っているのだ



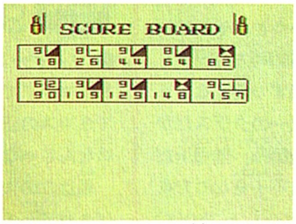
↑ゲームがスタートする前に1球練習ボールを投げられるのはウレシイ



↑フック系のボールで1番ピンの右を狙うのが普通なのだが…



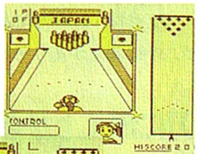
↑このようなピンが残るとスペアはむずかしくなる



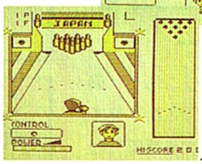
↑なんとか200アップを狙いたいものだ。そのためにはスペアを確実に

コースを知るのだ

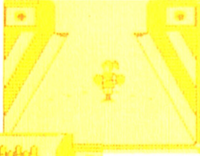
コースによってコンディションが変わっているので、どのポジションからどんな球を投げればいいのかチェックしながらボーリングしたい。ジャパンコースはほぼ中央ちょい右くらいに立ってストレートに近いボールで1番ピンの右狙いがベストだ。



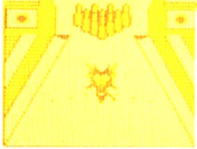
↑女の子をプレイヤーに選ぶとサウスポーだ



↑男の子だったら右投げとなるのだ



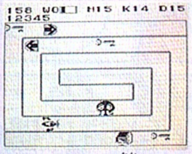
↑ストライクを出すとチアリーダーが出現!



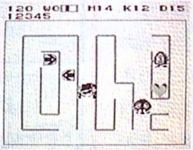
↑ガーターだとデビルみたいなのが出るゾ

新作たつきゅー便

ギャザーズ(ビック東海)



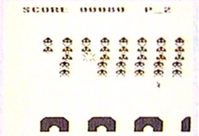
↑モンスターを倒しながらカギを取ろう



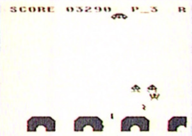
↑ワープホールを上手に使ってクリアだ

4画面からなる迷路にはモンスターとアイテムがいっぱい。モンスターを倒しながらアイテムを集めるパズルっぽいノリのアクションゲームだ。ワープホールの使い方がポイント。2人プレイで楽しさ3倍ゲームだ。

インベーダー(タイトー)



↑昔の雰囲気をゲームボーイに再現だ



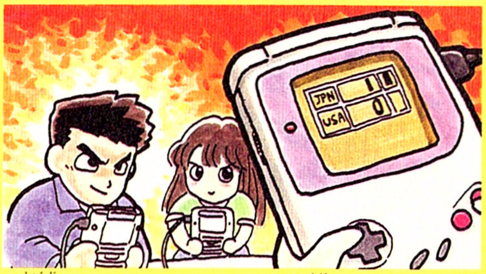
↑円盤が登場。これが敵として活躍する

むかしなつかしいインベーダーがゲームボーイに登場だ。あの雰囲気をゲームボーイでもう一度といったところだね。また、対戦ゲームにすると、例の円盤が敵となって襲ってくるのでぜひ試してみよう。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ビーチバレー奮戦記③



食事のあと、ボクたちはホテルに戻り、それぞれのゲームボーイを待ち寄ってポールたちの部屋へ行った。すでに彼等もゲームボーイにビーチバレーソフトを差し込んで、いつでも対戦OKの状態にあった。

さっそく4人のゲームボーイをケーブルでつなぎ、4人バトルのビーチバレーがスタートした。

ジャンケンの結果、サーブを獲得したボクは、いきなりジャンピングサーブでドライブボールを相手コートにたたきこんだ。ポールとリンダはあっけにとられ1歩も動くことができない。2人の目は点になっていた。

「1:0」と表示される。点になっていたアメリカンの目に輝きが戻った。そして真剣な顔つきになった。昼間のビーチバレー同様勝ってあたりまえと彼等は考えていたようだ。そこにとんでもないサーブが入ってきたのだ。1本のサーブは彼等の自尊心を大いに傷つけていた。

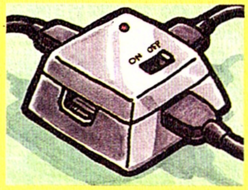
しかし、ボクたちだって昼間の借りはかえしたいわけだ。あさみにしたって思いは同じ。けっこう本気なのである。

ボクはつづけざま3本のドライブサーブを決めた。しかし、ポールも4本目はスライディングレシーブでかえしてきた。さすがに、自信を持っているだけのことはある。そのボールをリンダがトス。そして、ポールがアタック! ボクはブロックに飛ぶがその上をボールが通過し、バックラインぎりぎりにイン。あさみのスライディングも1歩及ばず。

その後、勝負は一進一退となり、最初にかせいだサーブのポイント分ちょうどハンデになった格好で1セット目はボクらが制することになった。

こんなゲームがほしい

上のビーチバレー奮戦記に登場する4人同時プレイゲームはフィクションなんだけれど、せっかくだから4人同時プレイできるケーブルって出してほしいよね。そうすれば麻雀だって4人対局麻雀が可能となってますますゲームボーイ熱が高まると思うのだが。



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

S.E.G.

〝FU'NG〟

投稿のネタ26分類

A. 思い出	N. スクープ
B. 攻略法	O. 生態図鑑
C. 裏ワザ	P. 言葉遊び
D. イラスト	Q. 評論
E. 写真	R. 俳句・短歌
F. 感想	S. 笑える話
G. 成功例	T. 悲しい話
H. 失敗談	U. こうして欲しい
I. 新発見	V. 意見
J. 質問したい	W. データ
K. 答えてあげます	X. 企画
L. 私の出張	Y. お知らせ
M. パソコン情報	Z. その他

THERE'S ONE IN EVERY CROWD—どこにでもそんな男が1人はいるもの—。これはあるイギリスのミュージシャンのアルバムタイトルだ。派手さは決してなく、何かの陰になりながらも活動し続ける者。例えば、メリトという妹を得たモリトのように、いつしか大舞台に上がるのを夢見る。ステキだと思いませんか?

V-146 ビショップの識別能力について

●Vol.22(えらく古いな)で村正さんの言っていた「識別能力の謎」、私も考えてみました。

私は「識別能力」とは、やはり魔法に関係したものだと思います。私はウィズの魔法は「精霊魔法」つまり、自然界に存在する精霊を召喚し、その力で魔法をかけるものだと思うんです。この精霊は万物に宿っていて、普通、机には机の精、バラの花にはバラの花の精が宿ってます。

で、ここからがやっと識別能力の話になるんですが、識別能力とは、すなわち「物に宿った精霊を見わける能力」ではないんでしょうか。例えば「蛙の置物」。あれは、実はタダの置物ではなく、「蛙の精の宿った置物」のことなのです。

そして、何故ビショップだけがそれを見分けられるかというと、それはビショップは僧侶、魔術師両方の呪文を完璧に(各レベル9回ずつ使えるように)マスターできる唯一のクラスだからなのでしょう。魔術師系、僧侶系だけの魔法能力だけでは不十分なのです。あと「何のてがかりもない」ってのは、物体からの精霊力が判別できないって意味…というのが私の考えですけど、いかがでしょう。

(鳥取県・天龍)

●ビショップが?のついたアイテムを鑑定できるのは、たぶん、鑑定書みたいな本で調べるんじゃないでしょうか。辞書をひくように調べていくんだと思います。でもその本はビショップしか読めなくて(意味がわかんなかったり)だから他のクラスではアイテムの鑑定ができないんじゃないでしょうか?

(東京都・L330SAM)

魔法? 書物? …う〜ん、一体何なんでしょうねえ。意見下さい。

I-147 FLOOR1で CUSINART

●最近、なつかしき「ウィズI」にはまっています。

つい先日の事です。友達の家で友人のSがウィズをやっていた時の話なのですが、彼は1階で宝箱が出た時「よしっ! 今度こそカシナートだ」とわめきながら罠を調べていました。「おいおい、1階でカシナートが出るわけないだろ?」と私が言ったところ、「いや、前に1階で大量の武器、防具をすてたんだ。で、その後にコボルトをたおして宝箱を取ってみると、中には、すてた武器の種類にあった切り裂きの剣が入ってたからな。カシナートもすてたから、今度はカシナートの番だ」と自信ありげに話してくれたのでした。「そんなバカな?」と思っている私の目前で彼は、カシナートでないにしても〝力のメイス〟を出してくれたのです。その日を境に、たとえ間違って村正をすててしまっても大丈夫だな!!と思うようになってしまいました。

ちょっと無謀な考えだったでしょうか?

(鹿児島県・けー君)

8階で〝まもりのたて〟を大量にすてると、〝ささえのたて〟が…なんてこともないとはいえないような気が…。

I-148 実は石ではなかった9ブロック

●「ウィザードリィII」の話ですけど6FのマップでNII・EIIの場所(全部で9マスの空白)は、きっと火山の火口なんじゃないのかな?

私はこの火口?にテレポーターでとばされて石の中にいるっ!になったことがある。でも本当は火山のマグマで溶けちゃったのかもしれない。

(東京都・L330SAM)

てことは、どこかに温泉がありそうな気がしませんか…?

Z-149 妖刀に燃え上がる闘魂パワー

●去年の8月のある日、昼ごろに「暴れん坊将軍」の再放送を何気なく見ていたときのことでした。古道具屋で売られている品物の中に、一振りの刀があったのです。それが村正だった、というわけです。そのときのストーリーを簡単にいうと、ある1人の男がその村正を手に入れ、村正の妖気に狂わされて辻斬りを始め、最後には吉宗と対決するという話でした(サブタイトルは確か、「ああ、妖刀に涙あり!」だったと思う)。

まぁ、それはともかく、その村正を持った人がどうなるかといえば、

①まず村正の刀身をじーっと見つめる。

②すると刀身にぼんやりと人影が写り、次第にその像がはっきりとしてくる。

③その人影は顔が白塗りになっていて目の周りが赤くくまどりされて、さらに髪の毛が逆立っているという、まるでどっかのパンクの兄ちゃんのような顔になって人を斬る訳です。

(愛知県・レイバー道路)

④このような使用法だと、力はみなぎりますが刀がこわれることもあります。

S-150 実は彼、トロールだったりして…

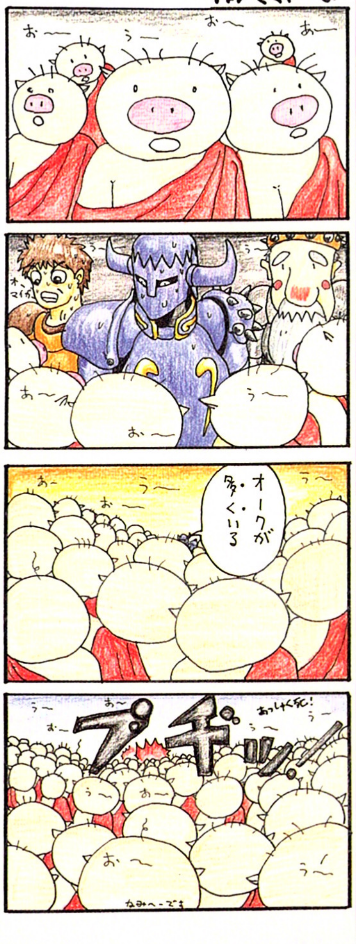
●クメヒロシのカミの毛はすぐに生えてくる。きっとヒーリング能力があるにちがいない。

(東京都・L330 SAM)

それにしても、L330SAMの最近の投稿には目を見はるものがある。ほとんど毎日送られてくるもんね。エライ! みんなもガンバッてちょ。

ウィズ王太郎

作/さくやーま



メーカー紹介も大詰め！　新たな展開を求める"GSR"!!

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON 1989 10

永久保存版　89年度参入メーカーも大紹介!!

ソフトメーカーの紹介もいよいよ終盤を迎え、新たな展開が期待されるゲームソフトリフィル。とりあえず今回は、89年度に参入したばかりの、新ソフトメーカーを追補版として掲載したぞ！ 今までファイルしてきたリフィルの間に、あいうえお順でこのデータを、各ページ数ごとに追加していってほしい。

ユース　株式会社ユース



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

〒110 東京都台東区東上野1-9-8 森田ビル2Ｆ
問合せ先　03-837-0385
設　立　1983年12月28日
資本金　250万円
代表者　高野善則
社員数　11名

医療機器・電子機器の設計、開発、製作、販売が主な事業。ゲームボーイの次回作品に期待。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ホッターマンの地底探検	'86.12. 6	¥4900	トンネルを掘りキーを集める面クリア型
C	ACG	バツ&テリー	'87. 7.22	¥5300	2人のキャラを使い分けてプレイ。全6面
D	ACG	ファイヤーロック	'88. 6.20	¥3400	アイテムを取り敵を倒しながら洞窟を登る
C	RPG	百鬼夜行	'89. 2.23	¥6200	忍者や山伏が妖怪を退治する異色ＲＰＧ
C	SLG	明治維新	'89. 9.29	¥6200	AVG要素も入ってる歴史シミュレーション
GB	SLG	海戦ゲーム NAVY BLUE	'89.12.22	¥3400	原形はボードゲーム。敵の戦艦撃沈が目的

UPL　株式会社ユーピーエル



〒110 東京都台東区上野3-16-3 田口ビル3Ｆ
問合せ先　03-834-1434
設　立　1972年2月29日
資本金　5,000万円
代表者　鷲谷晴美
社員数　70名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

㈱ユニバーサルプレイランドとして創業。'83年11月より現在の社名に変更した。ゲーム場や飲食店の経営なども手がけてる。



忍者くん 阿修羅ノ章

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	忍者くん阿修羅ノ章	'88. 5.27	¥5300	同社の人気キャラが主人公。軽快なゲーム。

128

HIPPON　HIPPON

メサイヤ　NCS 日本コンピュータシステム株式会社



〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
問合せ先　03-486-6311
設　立　1980年12月25日
資本金　5億5040万円
代表者　藤田雅也
社員数　350名
年　商　30億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

メサイヤとは、ＮＣＳのゲームブランド名。昨年2月発売の『モトローダー』より使用された。

ＮＣＳは、ゲームの分野だけでなく、TRON･UNIX･AI などの先端技術分野から、金融・証券などのビジネスシステムまで様様なソフトウェアを手がける、業界の大手企業。昭和55年12月に設立された、エヌシーエス株式会社が今のNCSの前身である。



モトローダー

各メディアに対応

ＮＣＳは、昭和61年3月に発売したパソコンソフト『ＭＲ.バンプ』でゲーム初参入。その翌年、『エルスリード』と『ガイフレーム』を発表。ファンタジーシミュレーションゲームという、独自のジャンルを開拓した。

ＰＣエンジン参入は、昭和63年9月発売の『ガイアの紋章』から。これは、同社のパソコンソフトからの移植である。

昨年2月には、メサイヤのブランド名で『モトローダー』を発表。ＰＣエンジン初の5人同時プレイが話題となった。その後も『改造町人シュビビンマン』『ダブルダンジョン』などの異色作を発表。昨年末には同社初のCD-ROM²作品『ROM ROM スタジアム』を発売している。

また、今年からメガドライブ



ガイアの紋章



改造町人シュビビンマン

125

❶REFILL 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



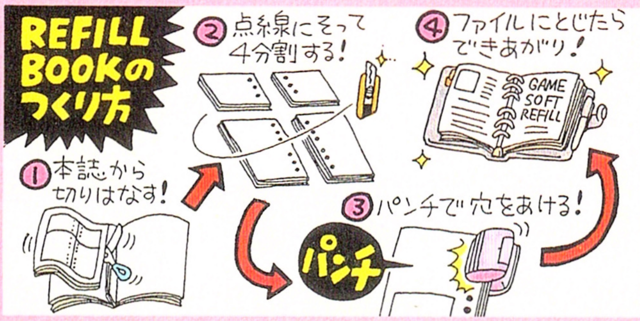
❷REFILL 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILL上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように４分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



●前号（vol. 2）「ゲームソフトリフィル」83ページ掲載の安売ソフトベスト10は、店舗改装のための特別価格がデータ内に含まれており、著しく低く表記されておりました。関係各社、ならびにユーザーの皆様に御迷惑をおかけいたしましたことをお詫びいたします。

にも参入。『史上最大の倉庫番』に続き、『重装機兵レイノス』を３月に発売する。今後も意欲的な活動に期待したいところ。



エナジー



ダブルダンジョン

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	SLG	ガイアの紋章	'88. 9.23	¥5200	光VS闇のファンタジックSLG。全26面
Hu	ACG	モトローダー	'89. 2.23	¥5200	賞金で装備をパワーアップするカーレース
Hu	ACG	改造町人シュビビンマン	'89. 3.18	¥5200	横スクロール型ACG。２人同時プレイ可能
Hu	SPG	がんばれ/ゴルフボーイズ	'89. 3.28	¥5300	フォームのセットもできる本格派ゴルフ
Hu	ACG	エナジー	'89. 4.19	¥5200	仲間捜しなどのAVG要素もあるアクション
Hu	RPG	ダブルダンジョン	'89. 9.29	¥5500	2人同時プレイも楽しめる3-DタイプRPG
ROM	SPG	ROM ROM スタジアム	'89.12.22	¥6200	CD-ROM初の野球ゲーム。解説も聞ける
Hu	SLG	ガイフレーム	'90. 1.26	¥5800	ロボットを操作する近未来シミュレーション
M	PZG	史上最大の倉庫番	'90. 1.29	¥5200	所定の場所に荷物を並べるパズルゲーム

メルダック

株式会社
メルダック



〒107 東京都港区南青山1-1-1
新青山ビル東館

問合せ先	03-423-2525
設立	1985年７月１日
資本金	１億8000万円
代表者	桂正之
社員数	35名
年商	40億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

レコード、ビデオ、ＣＤなどの企画製作会社。代表的アーティストは、ブルーハーツなど。ゲームの次回作は『天神怪戦』。



平安京エイリアン

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
GB	ACG	平安京エイリアン	'89. 1.12	¥3000	穴を掘って落ちた敵をうめるアクション

HIPPON

GAME SOFT REFILL
HIPPON



A Ka Sa Ta Na Ha Ma Ya Ra Wa

実売価格リスト 1990年1月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	テトリス	4900円	3680～3900円	3790円
2	SDガンダム2	6800円	4560～5700円	5130円
3	スクウェアのトムソーヤ	6500円	4550～5520円	5035円
4	北斗の拳3	6200円	4560～5270円	4915円
5	ドラゴンボール3	6800円	4760～6120円	5440円
6	ツインビー3	5500円	3850～4950円	4400円
7	ファミスタ'89	4900円	1980～3090円	2535円
8	ウルティマ～聖者への道	5900円	4130～5220円	4675円
9	コズミックイプシロン	6500円	4550～5850円	5200円
10	メジャーリーグ	6000円	4200～5200円	4700円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1990年1月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1200円	－77%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	－69%
3	クインティ	4900円	1900円	－61%
4	チャイルズクエスト	5500円	1920円	－65%
5	スプラッターハウス	4900円	1970円	－60%
6	アメリカンドリーム	5900円	1980円	－67%
7	全米プロバスケット	5800円	1980円	－66%
8	ローリングサンダー	5500円	1980円	－64%
9	デビルマン	5500円	1980円	－64%
10	サンダーバード	5500円	2100円	－62%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

アスク講談社

株式会社
アスク講談社



〒162 東京都新宿区下宮比町
2－1

- 問合せ先 03-268-6222
- 設立 1981年11月26日
- 資本金 2000万円
- 代表者 天谷修身
- 社員数 10名
- 年商 20億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

世界初の映像百科事典『DISC VISION21』を手がけた株式会社アスクが、より新しいメディアの開拓に乗り出すため、講談社との共同出資で『アスク講談社』を設立。電子メディアを生かして、「英語」「日本語」「子供」「ビジネス」などのジャンルを中心にユニークな教育ソフトを制作している。

また、オーディオテープ、ビデオディスク、コンピュータソフトなどの事業にも意欲的だ。

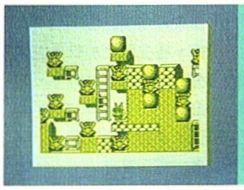
2つのゲーム志向

アスク講談社は、ゲームソフトの開発について2つのコンセプトを打ち出している。ひとつは、エデュテインメント志向。エデュテインメントとは、エデュケーション（学習）と、エンターテインメント（娯楽）を合わせた造語で、遊びながら学べるソフトの開発を進めている。

ふたつめは、エンターテインメント志向。これは純粋に娯楽として楽しめるゲームソフト作りをめざしている。現在開発中の「ネクロスの要塞」は、そのなかのひとつで、漫画やアニメなどによるメディアミックスな展開も予定されている。



ネクロスの要塞



ビットマン

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	RPG	ネクロスの要塞	'90. 4.20	未定	同名チョコレートの人気キャラが活躍
D	AVG	メタルクラッシャー・アーティス	未定	未定	父のかたき討ちをする初心者向けAVG
G	PZG	ピットマン	未定	(予)¥2980	ネコに姿を変えられた男の子が主人公

HIPPON

GAME SOFT REFILL
HIPPON



A Ka Sa Ta Na Ha Ma Ya Ra Wa

HIPPONヒットチャートベスト10

1989年1月下旬	タイトル	1988年1月下旬	タイトル
1	スーパーマリオブラザーズ3	1	F1レース
2	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	2	マイクタイソン・パンチアウト!!
3	たけしの戦国風雲児	3	SDガンダム
4	貝獣物語	4	ファザナドゥ
5	三国志	5	ルパン三世
6	ファミリーマージャンII上海への道	6	サイドポケット
7	ファミコンウォーズ	7	聖闘士星矢
8	究極ハリキリスタジアム	8	谷川浩司の将棋指南II
9	西遊記ワールド	9	覇邪の封印
10	ベストプレープロ野球	10	時空勇伝デビアス

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ボンバーマン　ハドソン

爆破爆破ひたすら爆破、痛快爆発野郎！



この原稿を書くために、およそ3年ぶりにプレイしてみた。そしたら、これがハマるハマる。

バクダンで敵を倒す。だが、爆発にまき込まれると自分も死んじゃう。じつに単純明快なルールだ。だからハマりやすいのかな。テトリスみたいに。

アイテムによって、バクダンが徐々にパワーアップしていくっていうのも、RPG感覚のようで楽しめる。さらに、アイテムの耐火服を取ったら、無敵になるっていうのもハマる要因。こうなったらただタダ爽快爽快。

ちょっと悲しいのは、パスワードでしかコンティニューができないってこと。BB付きで再販したら最高だけどね。（OK）

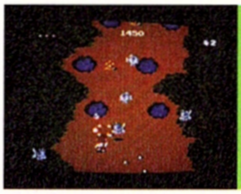
リックスソフト　リコーエレメックス株式会社



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

〒461 名古屋市東区泉2-28-24
　リコーエレメックス(株)
問合せ先 052-931-6181
設　立 1938年4月23日
資本金 26億6000万円
代表者 榊原弘
社員数 1388名
年　商 419億円(89年3月期)

リックスソフトは、リコーエレメックス(株)のブランド名。本来は、OA関連機器や時計、計量機器などのハードメーカー。



新人類

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	STG	新人類	'87. 2.10	¥4900	武器を投げて恐竜を倒すたてスクロール型

ロイヤル工業　ロイヤル工業株式会社



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

〒457 名古屋市南区豊代町3-28
問合せ先 052-691-2412
設　立 1964年1月16日
資本金 1400万円
代表者 小池不二
社員数 60名
年　商 10億円

編み機や編み物用具を中心に開発製造販売を行っているメーカー。昭和61年に「マリオのセーター」でFC初の手編みシミュレーションを開発発売した。翌年には手編み用の電卓を開発するなど、ハイテクを使って編み物の分野を新しくしてきた。今後のFCは発売する予定なし。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓓ	ETC	マリオのセーター	'86. 8.27	¥2900	実際にセーターを編む前に必要なデータ集
Ⓓ	ETC	手あみのきそ	'86. 9.26	¥2900	セーターの編み方を教えてくれる教育ソフト

'89年度新規参入メーカー

追加補充リスト



アイ・ジー・エス　株式会社 I・G・S



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

〒160 東京都新宿区坂町27-5
　市ヶ谷光風ビルディング
問合せ先 03-353-2201
設　立 1971年5月6日
資本金 4億415万円
代表者 横山言志
社員数 560名

アメダスシステムや、空港管制シミュレータなども開発した実績をもつ。次回作は、PCエンジンの『サイバーコア』だ。



ぽっくんモグラー

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ACG	ぽっくんモグラー	'89.12. 8	¥6900	ファミコン初のモグラ叩き。全6ステージ

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

桃太郎伝説　ハドソン

おはしの国のゲームだもの



RPGっていうと、中世の西洋を舞台にしたファンタジー、いわゆる「剣と魔法の世界」が主流だっただけに、この「桃伝」の登場には驚いた。なんてったって、物語の舞台を、ガラリと180度かえて東洋のファンタジー"日本むかし話"にしちゃったのだから。さらに、それまでのRPGでは、タブーとされてきた（?）「ギャグ」を全編に取り入れた点もスゴイ。俗にいう"異色物"なんだけど、計算された和風へのアレンジが、それを感じさせない。ひょっとすると、「桃伝」が試みた、この大胆な発想の転換が、糸井さんの「MOTHER」へと、つながったのかもしれない。（AK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

桃太郎電鉄　ハドソン

桃太郎印「ボードゲームの幕の内弁当」



ファミコンが出る前、さらにゲームウォッチが出る前に流行ってたゲームとして思い出されるのが「ボードゲーム」だ。人生ゲーム、社長ゲーム、日本一周鉄道旅行ゲームなど、どれも友達と集まってワイワイやると、かなり盛りあがったものだ。『桃太郎電鉄』は、それらのゲームの要素をつめ込んだ作品。これ一本で、日本中を旅行して各地の名産や物件を買い物できたり、社長気分になれたり、おまけに人生の厳しさなんかも教えてくれる（?）のだ。言い換えれば「ボードゲームの幕の内弁当」ってとこ。1人でやっても楽しめるけど、やっぱし大ぜいでやってほしいな。（AK）

ウルフチーム



〒162 東京都新宿区馬場下町61
RK早稲田ビル5F
問合せ先　03-5273-4796
設　立　1987年3月1日
資本金　100万円
代表者　福島和行
社員数　35名
年　商　20億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

パソコンソフトを中心に手がけていたメーカーで、現在までに6本ぐらいの作品を発表している。一般機種ではメガドライブがはじめてで、今年の夏までには同機種のハードで3本程度の新作を予定している。

また、日本テレネット、そしてファルコムとは系列会社の仲で非常に関係が深い。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
M	RPG	ファイナルゾーン2	未定	未定	

アタリジャパン　株式会社アタリジャパン



〒140 東京都品川区南品川2-3-6
第7小池ビル6F
問合せ先　03-450-7111
設　立　1984年7月1日
資本金　3000万円
代表者　東海太郎
社員数　40名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

米国アタリ社が開発した、ポータブル液晶ゲーム機"LINX"の発売元となる企業。米国アタリ社とは、本社に対する現地法人といった関係になる。

今後、LINX本体は本国アメリカと日本での販売分をアタリジャパン社が生産し、日本国内での総販売元は、パソコン流通業界の㈱ムーミンが代理店型式で担当することになっている。


LINX本体

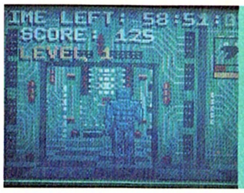
新ハード"LINX"

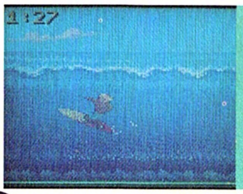
●LINX誕生まで

アタリジャパンといえば、昨年に発売された小型液晶ゲーム機"LINX"の発売元として知られている。ここでは、まずLINXが登場するまでの経緯を追ってみることにしよう。

89年の初夏に、アメリカでセンセーショナルなニュースが報道された。米国アタリ社より、ポータブルゲーム機が発売されるといった内容のものだ。日本国内より一足先に、アメリカのシカゴで開催された家電商品ショー、CES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー）に"アタリエンターテイメントシステム"として展示されたのだ。

この新ハードは、中央に3・4インチのカラーモニターを備え、両側にグリップがついたものだ

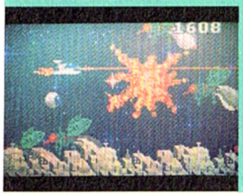

ELECTRO COP


CALIFORNIA GAMES

特別企画　新メーカーの新作ソフト動向

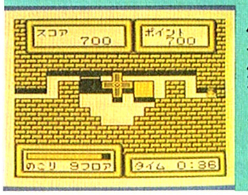
新規参入の各社が出す新作を今までのソフトとはどこが違い、新しくなってるか追求する。

アタリジャパン


ザ・ゲイテス・オブ・ゼンゾーン

とにかくゲームボーイのようなハードでカラー画というのが新しい。シューティングゲームであるが、ゲームボーイのそれと違って、動きがスムーズで見やすい。画面の奥行きが広くなり新しい世界を開拓するだろう。

アトラス

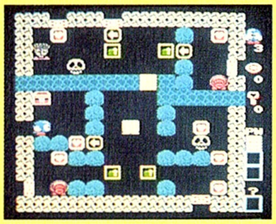

パズルボーイ

今まで発売されたパズルゲームのいいところだけ寄せ集めて作られたような作品だ。基本は倉庫番のような動きだが、ゲームを始めると今までにないパズル解明の力が必要になる。押すという動き以外に回転などある。

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

エッガーランド　HAL研究所

パズルゲームの隠れたドンとはコイツだ



『エッガーランド』。ほとんどの人は、"地味なパズルゲーム"としか印象がないだろう。確かに、グラフィックは地味なモノがある。だがしかし！　プレイしてみて判ると思う。ゲームは必ずしもグラフィックだけで判断してはならないという事を！　とにかく、バランスが良いのだ。アクション性もあるにはあるが、決してパズル的要素を壊してはいない。

まあ、ゲームはパッと見よ！という人も存在する。このゲームはそこら辺で損してると思う。それに、クリアの手順が割と複雑という点もある。だが、何かピンとくるものを感じた人は、迷わず買いなさい。　（HK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

テトリス　BPS

新・インフルエンザソ連型



私が初めてテトリスに出会ったのは、そう去年の今頃だった。サンプルをプレイしたのである。悪趣味なカラーリング、単純すぎるゲーム性。とうていおもしろいゲームとは思えなかった。コントローラを握るまでは。

ただブロックを積み、ラインを消すだけのゲームなのに、どうして止められないのだろう？　明確な答が出ないうちに、発売日はやってきた。

私の生活がテトリス一色に染まり、その中毒性が世間一般に広まった頃、私の疑問はようやく解消された。

ソ連の陰謀だったのだ。テトリスに中毒させて西側の生産性を下げるための。　（YU）

った。4月に日本国内で発売され、アメリカでも発売が待たれていた任天堂のハンディゲームマシン・ゲームボーイに比べれば、サイズこそかなり大きいものの、カラー液晶モニターに、回転・縮小機能まで装備しているという画期的なゲームマシンだ。アタリ側の発表によれば、発売予定は89年秋、予定価格は149.95ドル（約2万2000円）。当初はアメリカのみでの発売ということだった。

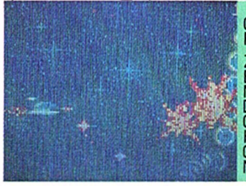
●日本国内での発売へ

アメリカでの発表後、アタリ社では、日本での発売も考えるようになった。その後は、正式名称をＬＩＮＸとし、11月20日に発売すると発表があり、現在に至っている。

ＬＩＮＸの89年末までの生産予定は16万台だが、アメリカ本国での高人気もあり、日本の市場に出荷できるのはこのうちの10～15％とのことだった。日本ではなかなか手に入れにくかったＬＩＮＸだが、日本国内では玩具としてだけでなく、事務器としても流通するように販売ルートを整備した。90年以降にはこの状態も緩和されるだろう。

●ソフトの動向

日本国内でのＬＩＮＸ評価が定着するかどうかは、ソフトをどれだけ充実させられるかにかかっているといっても過言ではない。89年12月末の現在で、発売されているソフトは下表の4タイトル。これらはすべて米国エピックス社製だが、サードパーティとして米国内に百数十社、日本国内も十数社が参入の意向を示しているそうだ。この魅力あるハードの進展に期待したい。



THE GATES OF ZENDOKON



BLUE LIGHTNING



CHIPS CHALLENGE

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
L	ACG	ELECTRO COP	'89.11.25	¥4300	敵ロボットを倒して進む３Ｄアクション
L	SPG	CALIFORNIA GAMES	'89.12. 3	¥4300	サーフィン、ＢＭＸなど4種のゲーム収録
L	STG	BLUE LIGHTNING	'89.12. 3	¥4300	3Ｄシューティング。回転・拡大が美しい
L	STG	THE GATES OF ZENDOKON	'89.12.23	¥4300	宇宙戦闘機で敵を撃つシューティング

アトラス　株式会社アトラス

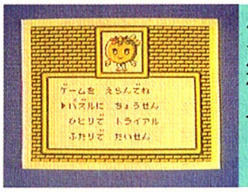


〒162 東京都新宿区神楽坂3-1
シャトービル２Ｆ

問合せ先　03-235-7801
設　　立　1986年4月6日
資 本 金　2000万円
代 表 者　原野君也
社 員 数　42名
年　　商　7億4000万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ハドソンなど、各メーカーのソフト製作を担当。'89年に初の自社ブランドソフトを発売。ＦＣ用ソフトの企画も進行中だ。



パズルボーイ

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
G	PZG	パズルボーイ	'89.11.24	¥2980	クリア時間を競って楽しめる連続パズル

インテック　株式会社インテック



〒162 富山県富山市奥田町2-11
問合せ先　テレホンサービス
03-378-2680（東京）
設　　立　1964気1月11日
資 本 金　135億487万円
代 表 者　金岡幸二
社 員 数　1295名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

26年前富山で起業。コンピュータによる情報処理業から、ビジネス用ソフトの製作販売へ移行。CD-ROMソフトも製作予定。



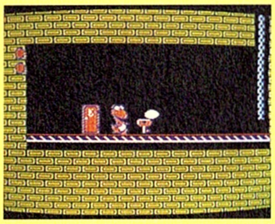
都留照人の実戦株式倍々ゲーム

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	SLG	都留照人の実戦株式倍々ゲーム	'89.11.10	¥9800	ＰＣエンジン初の株式シミュレーション
Hu	SLG	これがプロ野球'89	'89.12.20	¥5800	実在のプロ球団・選手が実名で登場する

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

夢工場 ドキドキパニック フジテレビ

野菜も敵も、みんなひっこぬいちゃえ!



野菜をひっこぬいたり、敵を持ち上げたりして武器にしちゃうところもGOOD。マリオにはない新しい戦闘システムだ。
中でも、ボスキャラとの戦闘がなかなか良い。相手の投げる爆弾とかを、キャッチして投げ返さなきゃならないってのが、スリル満点で、まさに〝ドキドキパニック〟ってかんじだった。
ただ、全体的に難易度が高すぎる。もうちょっとカンタンだったらウケたと思うよ!(OK)

NES版では『スーマリ2』として発売されただけあって、フンイキが似てる。でもボクはこっちのほーが好きだな。マリオと違って、1回ミスっただけじゃ死なないってのが嬉しいね。

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ルナーボール ポニーキャニオン

月面中華ビリヤードゲームなのだ!?



「ルナー」は〝月〟のことだし、「ボール」については言うまでもなく〝球〟のことだ。でも、どこからこんな発想が出たの!?なんて思っちゃうソフトなのだ。ビリヤード好きなプログラマー(!?)が「もし、月でビリヤードをやったらこんなふーになるんじゃないかなー」なんて思いつきからできたゲームなのだろうか。それにしてはBGMが中国っぽいしなあ。考えれば考えるほど不思議になるのだ。
60種類ある台のユニークなデザイン、おまけに台の摩擦係数まで自由に設定できるビリヤードゲーム。玉のぶつかり合う音を聞きながらプレイすれば、気分は月面ハスラーだ。((DD)

特別企画 新メーカーの新作ソフト動向

新規参入の各社が出す新作を今までのソフトとはどこが違い、新しくなってるか追求する。

サリオ


大地くんクライシス

これまでにない、リアルタイムシミュレーションということだけが、このゲームの醍醐味ではない。農作業というまったく新しい題材を取り入れ、作物を荒らす敵キャラをやっつけながらトマトやとうもろこしを育て、生活をしていく斬新な展開が真の魅力なのだ。
ゲームの目的はそれぞれの大地を緑化していくことにある。火山灰を取り除き、農作業で得た利益で木の苗を買い、大地の70%以上森にしなければならない。そのためには、やはり、農作業の利益で強力なトラクターを買うなど仕事の能率アップを計らなければならないなど、かなり頭も使うのだ。


↑家族で協力して農作業。サブキャラたちは主人公に合わせて動く。

これが手順だ!


↑敵に攻め込まれないように、先にトラクターで水路を作ろう。


↑春になったらトマトから種をまき、収穫時期まで作業を続けよう。


↑収穫した分だけショップに売り、そのお金でトラクターなどを購入。


↑ある程度お金がたまったら木の苗を買い、緑の大地に変えよう。

HIPPON HIPPON

'89年度新規参入メーカー

追加補充リスト



クリーム 株式会社クリーム



〒135 東京都江東区富岡1-7-6
杉ビル4F
問合せ先 03-641-2181
設　立 1987年12月16日
資本金 500万円
代表者 堀井隆寿
社員数 16名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

元は、業務用やファミコンのプログラムを行っていたソフトハウス。今後も、PCエンジンを主体に活動していくとのこと。


ブルファイト リングの覇者

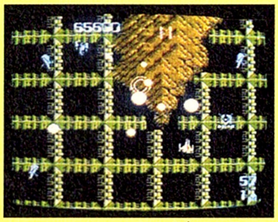
タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	ACG	ブルファイト リングの覇者	'89.12. 8	¥6300	RPGモードもついているボクシングゲーム

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ザナック

ポニーキャニオン

敵の激しい攻撃に、のーみそはコネコネ



シューティングを作らせたら「コンパイル」の右に出る会社はいない。『ザナック』によって、その事は証明された。超高速スクロールはあるし、敵キャラはモリモリ出現するして、ＳＴＧ野郎には涙が出る程ウレシイ出来なのだ。技術的にも、8ビットのファミコンとは、とても思えないモノがある。

それに、このゲームには人工知能が搭載されているので、自分のプレイによって難易度が変化する。最終面の攻撃の激しさは、一般人が見たら絶句するであろう。とにかく『ザナック』を全面クリアしたいのなら、気合である。叫び声をあげて、弾をひたすらかわせ！　（ＨＫ）

埋れた名作ソフト

ダブルダンジョン

メサイヤ

薄暗い地下迷宮で僕達は出会った……

この『ダブルダンジョン』は、とにかく２人プレイが面白いのだ！　広いダンジョンで２人、鬼ゴッコやかくれんぼをしていると、子供の頃を思い出してしまう。２人同時プレイのＲＰＧが、これほど楽しいとは……。



しかも、シナリオの数は22本ってんで、老後も遊べちゃうのだ!?　最後の迷宮は広大なんてモンではないぞ。迷宮の壁のスクロールも乗り物酔いしてしまいそうなぐらいナメらかだしね。敵との戦闘にも、ちょぴりアクション要素が入ってるから、普通の３Ｄ迷宮ＲＰＧよりもリアルに感じてしまうのだ。

もうＲＰＧを１人で暗く遊ぶ時代は終わったぞ！　（ＨＫ）

コピアシステム

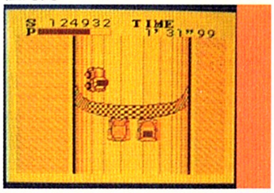
有限会社コピアシステム



カセット	ディスク	**ゲームボーイ**
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	**パソコン**

以前から、ＦＣ、ＭＳＸなどのゲームを10本ほど手がけていたが、発売元が違っていた。自社発売の作品はこれが初めて。

〒183 東京都府中市緑町3-7024
東邦ビル２Ｆ
問合せ先　0423-60-7000
設　立　1986年８月14日
資本金　500万円
代表者　吉田光春
社員数　17名



タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
G	ACG	テッドヒートスクランブル	未定	未定	溝状コースを激突しながらレースをする

'89年度新規参入メーカー

追加補充リスト

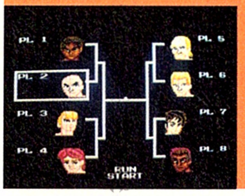


特別企画

新メーカーの新作ソフト動向

新規参入の各社が出す新作を今までのソフトとはどこが違い、新しくなってるか追求する。

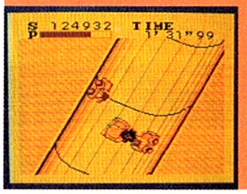
クリーム



ブルファイトリングの覇者

これからのボクシングゲームはこの作品のように、自分の能力をいろいろな形で変化させることができるものになるだろう。トレーナーと選手の組合せが８×８あり、良い人材に巡り会えばどんどん強くなっていくのだ。

コピアシステム



デットヒートスクランブル

斬新なのは、コースを半円形の溝状にしたところ。さまざまなギャップを飛び越えながら、他車にぶつかり、アイテムを確保して目的地までつっぱしる。今までのレースゲームとは違って、立体感と奥行きがある作品。

サリオ

サリオ株式会社



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	**PCエンジン**
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

サリオはラテン語で“飛躍”を意味する。ゲームのほかにも業務用、ＯＡ用ソフトウェアの開発なども手がけている。

〒130 東京都墨田区吾妻橋
2-1-13
問合せ先　03-829-1799
設　立　1984年８月１日
資本金　6000万円
代表者　岩佐泰蔵
社員数　20名
年　商　２億円



大地くんクライシス

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	SLG	大地くんクライシス	'89.11.22	¥6400	農作物をシミュレートする異色のＳＬＧ

PC Engine club VOL.51

風邪をひいちまったい。鼻は詰まるは、咳は出るは、喉は痛いはで、もー最悪だぜ。さらに年末進行だぜ!! 私に死ねとゆーのか!? よーし、死んでやろーじゃないか…

ヴォルフィード

メーカー	タイトー	容量	3M
発売日	発売中	ジャンル	アクションパズル
価格	¥6600	ステージ	40
メディア	Hu-CARD		

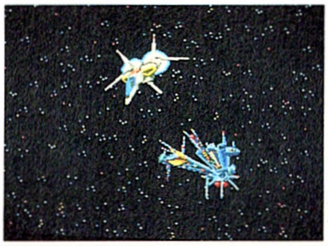
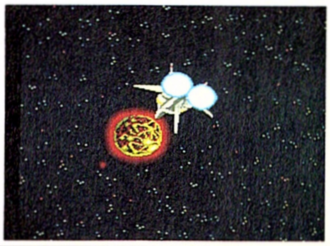
文／北枕獲

前号を読んでくれたよい子のみんなは、このゲームがとってもおもしろいって知ってるよね。そこで今回は、プレイをしてて疑問に思ったことなどにふれてみたい。どんないいゲームにだって、欠点はある。だけど、いいゲームってのはさ、その欠点が不満にはならないんだよね。このヴォルフィードも、そーゆーゲームだと思うんだ。キミはどーかな？

★陣取りゲームにストーリーはいるか？

さて、ゲームを立ち上げると、オープニングデモが始まる。なかなか、カッコいい。母船から発進する愛機が、惑星に降下して行く。まるで、どこぞのシューティングゲームのよーではないか。しかし、待てよ。コイツは陣取りゲームのはず…。なんで戦闘機が出てくんの？

つまり、このゲームにはBGストーリーがあるんだよね。そんで、疑問その1「陣取りゲームにストーリーはいるか？」になるワケだ。結論、おもしろけりゃ、どっちでもいいわい。おお、なんて無責任な発言だ。でもさ、結局こーゆーことだもんね。ゲームが始まりゃ、ストーリーなんて忘れちゃうし。

↑↓とってもBGSを感じる、カッコいいーオープニングデモ

★アイテムは邪道ではないか？

ヴォルフィードのゲームジャンルは、なんなのだろう？ アクションパズルだろーか、それとも、単なるアクションなんだろーか。

私自身は、高度な戦略と、指先が重要なアクションパズルだと思っている。コイツを、単なるアクションだと思う人は、ここから先は読む必要はない。

さて、ヴォルフィードがパズルゲームである以上、アイテムなどとゆー下品なモノでクリアするのは恥ずかしいこと、邪道以外のなにものでもないのではないか？ とは言えないだろーか。例えば、テトリスにアイテムがあるか？ 倉庫番にアイテムがあるか？（おっと、ファミコン版にはあったか。不評だったけど…）パズルとゆーのは、純粋に自分の力で解いてこそ楽しいのではないか？

などと、つい力んでしまう倉庫番ファンの私なのだ（実は今、パソコンの倉庫番パーフェクトにはまってんだ）。とは言っても、ヴォルフィードは限りなくアクションに近いパズルだし、アクション苦手の私が楽しめるのもアイテムに負う所が多い…。結局、ヴォルフィードのアイテムは、腕の差をカバーしてくれるのだ。ウマいヤツは、使わなきゃいいんだし。てなワケで、アイテムは邪道なんかじゃないってのが結論でした、ちゃんちゃん。



↑ブロックをラインで囲むと、アイテムが出る。活用すれば面クリも楽だけど、通はスピード以外はムシするのだ

スピード



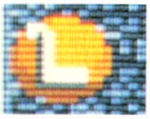
自機の移動速度を上げるアイテム。2個取れば、2個分速くなるのだ。ヴォルフィードでは、基本的に速い方が有利だ。でもねぇ、スピードが速いと細かい操作がやりにくいってのも事実なんだよねぇ。

タイマー



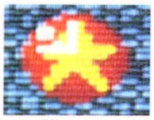
15秒の間、すべての敵の動きを止めてくれる超ありがたやアイテムだ、これさえ出れば、即クリアも可能だけど、クリアしないで99.9%がやりやすいよーにフィールドを取るってのが通なのだ。

レーザー



ザコを倒せるレーザーを、15発撃てるよーになる、ありがたいアイテムだ。ボスを追い詰めよーとしても、なかなかウルサいのがザコ。コイツで殲滅してから、ボスにかかりましょーね。

スペシャル



ボスも1発で撃破できるレーザーを、5発撃てるアイテムなのだ。これで、ボスを倒せばラウンドクリアだけど、通はあくまでも99.9%にこだわりたいものである。それで、よく死ぬんだけど…。

クラッシュ



出した途端にザコを一掃できる嬉しいアイテム。とにかくザコはジャマだ。思いがけない死を招くことも多いのだ。それゆえに、こいつが出たときは、嬉しさもひとしおなのである。

1UP



読んで字のごとく、自機が1機増えるアイテム。ヴォルフィードでは、このアイテムと点数でエクステンドするんだ。それに、ヴォルフィードにはコンティニューがないから、特に残機は多い方がいい。

★99.9%ボーナスは必要か？

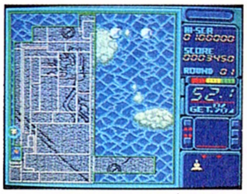
も一、めんどくさいから、結論から先に言っちゃおう。この記事の主旨は、「一見イチャモンをつけるよーに見せかけつつ、実はホメてしまおう」ってところにあることは、ここまで読んでくれた人は、もう分かってると思うし。

で、結論だ。あった方がいいに決ってらーね。とにかく、ヴォルフィードは40ラウンドの長丁場、その上コンティニューなし。いかに自機をエクステンドするかがポイントなのだ。

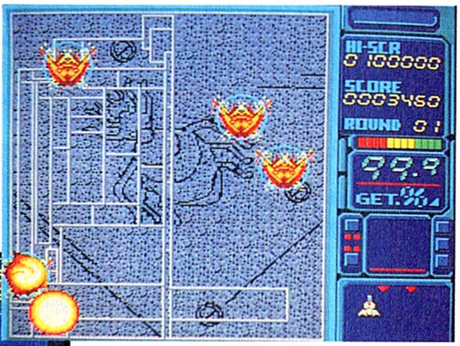
で、ラウンド1や2で99.9%ボーナスの20万点を取ると、後の展開がグッと楽になるのだ。

なんて、ことを抜きにしてもだ。気持ちいーじゃない、99.9%クリアってさ。あの気持ちよさがすべてだよな。最近、カタルシスを味わえるゲームって少ないしね。この99.9%は、「テトリス」で〝テトリス〟を7つ作ってクリアするのと同じぐらい、気持ちがいーんだよねぇ（うーむ、ちょっとばかり、オーバーであろーか？）。

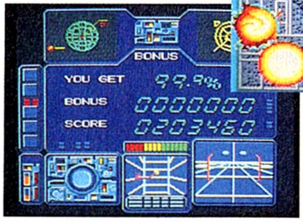
そんなワケで、99.9%ボーナスってヤツは、絶対に必要なんだっ!! とゆー、お話でした。



↑とにかく、ボスを追い詰めるのが99.9%への第一歩



↑チョンと閉じ込めて、99.9%を達成である。この瞬間の快感は、麻薬のよーな魅力がある



←とゆーワケで20万点ボーナスなのである。エクステンドがうれしーのである

★序盤戦、雑感

てなワケで「ヴォルフィードはいいゲームだぞ」って話をしてきたんだけど、正直にゆーと不満に感じる点がないワケじゃないんだよね。

それは、コンティニューなのだ。40ラウンドの長丁場だってーのに、コンティニューがないんだよね、ヴォルフィードにはさ。これって、ちょっと不親切だと思うんだ。絶対にコンティニュー、あるいはセーブ（ラウンド数だけだから、パスワードでもいいか）がほしかったなぁ。それだけがおしいんだよねぇ、このゲーム。

閑話休題。

とゆーワケで、序盤戦の攻略法ってヤツをやってやろーかな…とも思ったんだけどね。考えてみたらさ、あっちこっちで、PCエンジンの専門誌が出版されてるじゃない。攻略法が知りたけりゃ、そーゆー専門誌を見てもらえばいいんだよな。PCエンジンのユーザーなら、おそらく専門誌を買ってるだろーしね。それにさ、前にも書いたことだけど、私自身、攻略法ってヤツにはかなり懐疑的だしさ。

と、かなり自分勝手ではあるんだけれども、熟考をした結果、今回は攻略法はパスすることにしたんだ。この記事の前の方にも書いた通り、ヴォルフィードはパズルだと思ってる私にとって、攻略法なんてヤツは、邪道以外のなにモノでもないし。パズルってヤツはさ、自らの力だけで解いてこそ、だ。

じゃ、攻略法をやらないで、何をやるかってーと、私個人のプレイしてみた印象とか、感想なんてところで攻めてみたいと思ってるんだ。「そんなもん、独断と偏見に満ちた戯言じゃないか」と言われりゃ、返す言葉もないんだけどね。まったくその通りなんだから。ま、ここは、「軽い気持ちでお付き合い下さいな」とお願いするのみ。

とゆーワケで、さっそく「序盤戦、雑感」、始めまひょかね。

ROUND. 1

ここはやさしいよね。2、3回チャレンジすれば、誰でも99.9%なんて苦もなくできるよーになると思う（こんなこと言っちゃってもいーのかな？ 自分だってちょくちょくミスするクセに…）な。ま、最初だけあって、サービスラウンドってゆーか、練習ラウンドって感じだね。

こーゆーゲームバランスは好感が持てるよね。いきなり難解面なんて出されると、そこでゲームを投げ出したくなっちゃうもんな。カンタンなことだけど、ちゃんとこれをやってるゲームって以外と少ないんだよね。

ここで99.9%を出しておくと、残機数が、ぐーんと増えて、この後がすっごく楽になるからね。



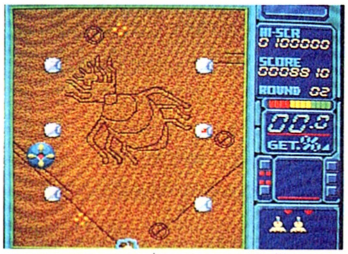
↑最初のステージだけあって、99.9%クリアは、そうムズかしくないぞ

ROUND. 2

このラウンドは、「アセリは禁物なのだなぁ」と、われわれプレイヤーに実感させてくれるのだ。ラウンド1と同じつもりでプレイすると、ボスに突っ込む突っ込む。

つまり、ヴォルフィードは学習型のゲームでもあるのだよ。だから、このラウンドも、ボスの動き方さえ把握すれば、十分に99.9%を狙えるワケだけれども。

また、ホメちゃうけどね、こーゆー風に、だんだんと強くなるってゆーバランスがいいのも、ヴォルフィードのいいとこなんだ。プレイヤーの上達に合わせて、ゲームも難しくなっていく。これも、言うのはカンタンだけど、とってもムズかしいことだからね。



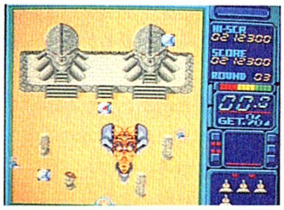
↑「あー、ウニが食いたいなぁ」と思ってしまったラウンド2であります

ROUND. 3

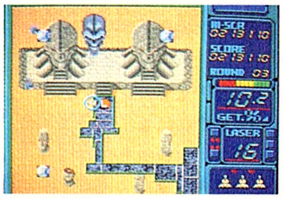
このラウンドで覚えるのは、「ザコってすっごくイヤなヤツ!!」ってことだろうな。ここら辺から、レーザーのありがたみが理解できるよーになるのだ。

それにしてもさ、ほんと、動きの速いザコってイヤなやつだ。最初のうちは、このラウンドで、残機が見る見る減っていったもんなぁ。ボスの動きもけっこうイヤらしいしさ。

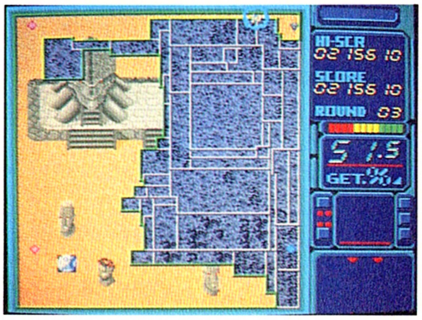
でもね、こーゆーゲームってのはさ、コツなんだよね。コツをつかめば、わりと楽ってとこがあるな。それと、自分なりの攻略法ってヤツ。例えばボスの追い詰め方にしても、人によって違うよね。雑誌に載る攻略法なぞアテにせずにさ。自分だけの攻略法を見つけたときの喜びを大切にしてほしいな。



←ザコの手の動きが、なかなかヤーらしーのだ



←ゆえに、真ん中にあるレーザーは絶対ほしい



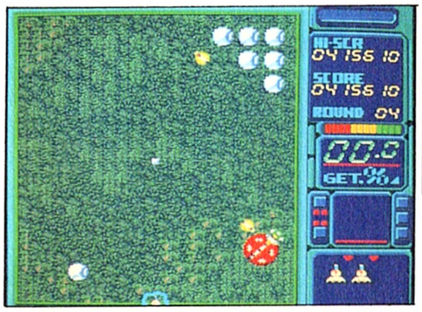
→これがヴォルフィードのポイント。ボスを追い詰めることが肝要なのだ。あー、気持ちいい

ROUND. 4

ここまでくれば、プレイにも余裕が出てくる頃、じゃないかな。そろそろボスの美しさ、かわいさを鑑賞することもできるだろう。

そう、ヴォルフィードのボスキャラたちって、とってもかわいいんだよ。気がついた？　フィールドで囲んでいくと、どんどん小っちゃくなってくだろ。あれって、かなりかわいいよね。

なんて無駄話はおいといて。このラウンドのボスの動きは読みにくい。けっこう、意表をついてくれる。こーゆーボスの動きまで楽しめるよーになれば、キミも〝ヴォルフィード者〟と呼ばれるよーになるだろーて。





↑ここのポイントは〝１ＵＰ〟である。取り逃すのはもったいない

←今でも披露宴で〝てんとう虫のサンバ〟を歌うヤツもいるしなぁ

ROUND. 5

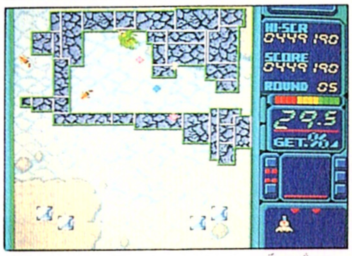
ここのボスは、今までのボスとはひと味違うのだ。ヘビのように動く多関節のボスには、けっこう苦労させられたなぁ。とにかく、シッポにブチ当たるんだわ、これが。で、ボスから離れて、と思っても、狙って弾を撃ってくるしね。小っちゃくしても、シッポのせいで、99.9%でクリアするのは、とってもムズいのだ。

で、ここのラウンドでプレイヤーが学ぶことは、「なんでもかんでも、99.9%を狙えばいいってモンじゃない」ってことだろう。

よくばったりせずに、すばやい面クリを狙った方がいい場合もあるってことだね。



←このラウンドは99・9%が、とってもムズいのだ



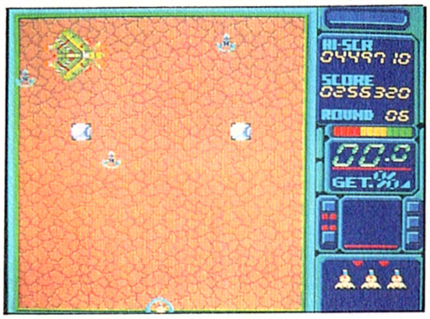
↑てなワケで、こんなところで手を打つのが妥当ではないかと。ムリは死を招くぞ

ROUND. 6

このラウンドには、ボスを倒せるスペシャル・レーザーが登場する。登場するのではあるが、通は使わないのである。あくまで、99.9%にこだわるのが、美しい通の姿なのである。

なんて、ツッパリたいところだけどね。そろそろ〝妥協〟ってヤツを覚えてもいい頃だろう。ま、ボスの動きは読みやすいから、少しでも腕に自信があるなら99.9%をめざすのもいいでしょ。だけど、ここら辺りまで来たら、残機を減らさないことを最優先したい。

それにしても、取った陣地に描かれる絵が、次のステージってのは、いいアイディアだ、うん。





↑これが、確実にアイテムを取る方法なんですね

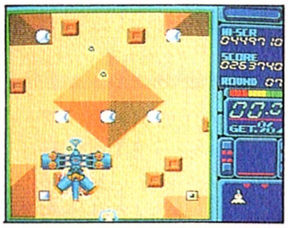
←なかなかシブい面構成である。バッタの動きは特徴的だ

ROUND. 7

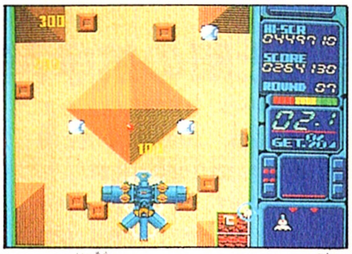
ボスのイヤらしさを、たっぷり教えてくれるラウンドである。デカい図体で、マイキャラにすりよってくるよーな動きをするのだ。

で、このラウンドで、いやが応でも覚えなきゃいけないのが、〝微妙な指さばき〟だ。それこそ、ミクロの指さばきができないと、99.9%は不可能だからねぇ。

まぁ、このラウンドには、クラッシュ、タイマー、スペシャルと、おいしいアイテムが揃ってるからね。〝素直な心〟ってヤツを学ぶのもいいかもしれないなぁ。素直な心を忘れたら、人間、おしまいだよ（わっはっは、私がゆーセリフではないな）。



←私は、このボスを見ると、竹トンボを思い出してねぇ



↑ザコ一掃アイテム〝クラッシュ〟は使えるぞ。そろそろ、ザコが気になってくるし

ROUND. 8

序盤戦最後のラウンドである。最後だけに、厳しさをたっぷり教えてもらえるのである。

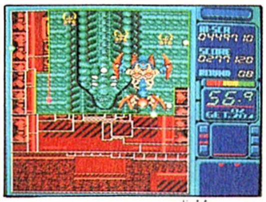
何しろ、アイテムがない。さらに、ザコが７匹も飛び回っている。

思わず人生の哀しさ、虚しさを感じてしまうよーなラウンドなのである。人間50年、下天の内をくらぶれば、夢幻のごとくなり…。あー、無常…。

と、思わず色即是空、空即是色してしまったラウンドなのである…。

ま、ここで改めて、ムリは絶対に禁物であると、肝に銘じられるであろう。





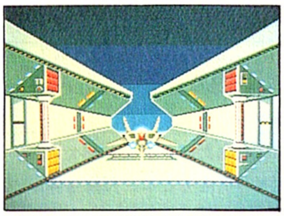
↑ここは、ひたすら〝地道〟するしかない。99.9%は至難だ

←ここが問題の、ノーアイテムラウンドなのである

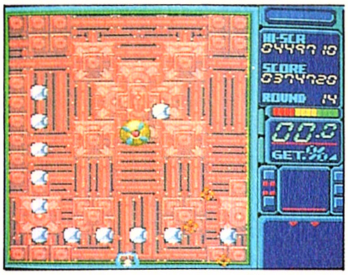
その後

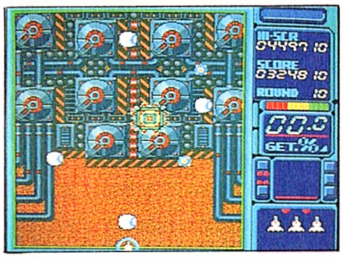
さて、ラウンド８をクリアすれば、序盤は終了である。いよいよ中盤に入っていくワケだ。ここまでに学んできた数多くのポイントを駆使し、突き進んでほしい。

が。ムズい。はっきり言って、99.9%なんて、気にしちゃおれん（私も、まだまだヘタなのである）。まぁ、ラウンド８で、思いっきり無常を感じたんだし、後は気楽に行きまひょかね。



←ラウンド８をクリアすると、一段落。デモが入る





↑ここまで来ると、アイテムに頼りたくなってくる。まだまだアマいなぁ…

←前のボスとの違いは、色だけじゃないぞ。動きがとってもイヤらしくなってるのだ

ガイフレーム

メーカー	メサイヤ	容量	3M
発売日	1月26日	ジャンル	SLG
価格	¥5800	マップ数	16
メディア	Hu-CARD		

文／外山鹿之介

この「ガイフレーム」は、PCエンジン初のシミュレーションゲームとして一昨年発売された、「ガイアの紋章」の続編なのである。「ガイア」はファンタジー色を前面に押しだした、剣と魔法の世界の物語であったが、今回は、それにメカをプラスした、SF&ファンタジーゲームだ。もちろん前作をプレイしてないと遊べないって事はないので、初めてでも安心ね。

⦿光と闇の抗争再び！ 科学と魔法でガイア大陸を統一せよ!!

「ガイフレーム」の時代より、およそ四千数百年前、この世界には光と闇の勢力があり、強力な魔法を使い、たがいに覇を競っていた（前作ガイアの紋章の時代だね）。やがてその戦いも魔法の存在すらも、発展する科学とともに人々の記憶から消えていったのであった。そして今、このガイア大陸は、ディアースレ連邦と、ヴェルダース連邦の２大国家によって統治されていた。しかし、ある日、謎の力を得たヴェルダース連邦が大陸侵攻を開始。この動きに対して全軍に作戦指令をだしたディアースレ連邦であったが、ヴェルダース軍の強大な力の前に、苦戦を強いられ戦火は拡大していく一方であった。

と、ゲームの背景をざっと紹介したところで、プレイヤーである君の役目だが、君は、ディアースレ連邦装甲騎士軍団長「エルビン・ランバート」となり、特別部隊を編成し、大陸にねむる「クリスタル」を捜し出し、ヴェルダース軍を撃破、ガイア大陸を統一するのだ。前作の「ガイア」の基本的な部分は残しつつ、新たな要素をプラスした、遊びがいのある一本だ。ＰＣでは久々のＳＬＧ。期待も大かな？



←御存知？ 前作「ガイアの紋章」の画面。こちらは純ファンタジー物だったのである



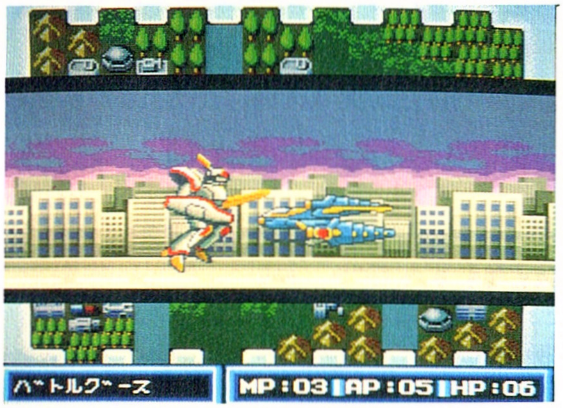
→んでもってこれが「ガイフレーム」の画面。ユニットは全てメカ。背景もそれっぽくなってるね



←本編の主人公エルビン・ランバートくん。彼に課せられた任務は重いのだ



→ヒーローには美形のライバルは必要不可欠。てなわけで彼の出番なのである



↑今回新しく加わった要素の中で最も注目のバトルシーン。アニメーション処理されていて、なかなか見ごたえのある一瞬なのだ



↑途中で新たにユニットを生産できるのも、前作とは違うところだぞ



→未来世界とは言っても魔法はこのシリーズに欠かせない設定だ

⦿目標敵首都ヴェルデラード！ 戦略マップで侵軍ルートを決定せよ！

この戦略マップは、前作には無く今回新しく加えられたモードだ。与えられた補給ポイントをもとに、部隊を生産し、敵の配置を見つつ侵攻ルートを考えたり、クリスタルを探したりと、やらなければならないことは山盛りなのである。１ターン終了した時点で都市の上に自軍の部隊しか無ければ占領となり（敵部隊があった場合は自動的に戦術マップに突入する）、最終的にはヴェルダース連邦の首都ヴェルデラードを占領するのが目標なのだ。また情報コマンドでクリスタルを収集したり、それについてのヒントを聞いて回ったりする事も重要だ。クリスタルは一定数集めると戦術マップで使える魔法のレベルが上がるぞ。情報収集はランバートの愛機「ランバートカスタム」でしか出来ないので、配置ポイントにはくれぐれも注意しておこう。

↓目標は左上に見える敵首都ヴェルデラードの占領だ



→クリスタル発見。一定数で魔法のレベルがアップ





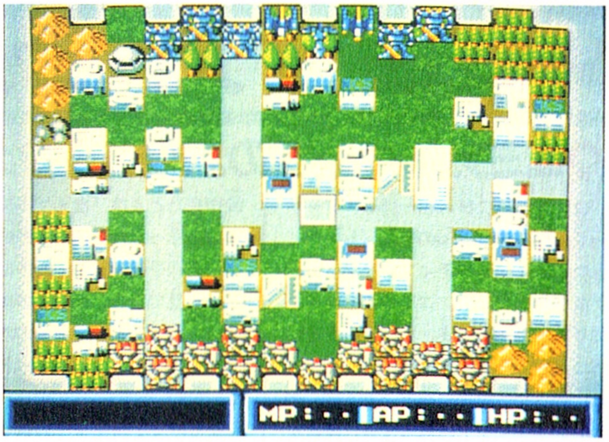
↑最前線は鬼のような激戦となる。後続部隊が途切れないように。見た目で隣あっていても山脈等でいけない所もあるぞ



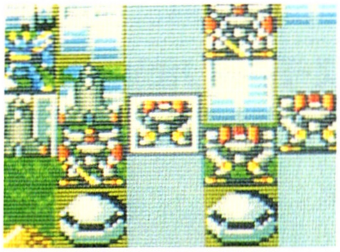
←クリスタルに関する情報収集もきちんとやっておこう。戦局が拡大しだすとついつい忘れがちになってしまうのだ

⦿魔法がカギだ。戦術マップ!

戦略マップで敵部隊と同地域上にいると、この戦術マップになり戦闘開始だ。自軍のユニットを進めてゆき、敵ユニットを全滅させるか、撤退させれば、その都市は君の領土だ。戦闘の前にはレベルに応じた魔法を選択できる。魔法の成功率は低いのだが、攻撃成功率を上げたり、防御力を上げたりと、戦局が有利に展開することは間違いない(もちろん敵も使ってくるが)。クリスタルを集めてレベルが上がればより強力な魔法の使用が可能だ。また毎ターンごとにイニシアティブ(先攻権)が決定される。弱っている部隊が連続攻撃をくらってしまうことだって、よくあることなのだ(これはまったくの運なので不幸と思ってあきらめるしかない)。このへんは前作をプレイした事のある人なら、すんなり入り込めるだろうね。一つの都市に入れる部隊は最大3つまで。メカの特徴をよく把握してバランス良く配置しておこう。ちなみに撤退するには一旦画面の端まで移動してからじゃないと出来ないので、敵に囲まれ危なくなったからってあわてても遅いからね。



→敵部隊を全滅させるか、撤退させるまで、あるいはこちらがそうなるかのデスマッチ。勝てばその都市はディアースレ連邦の領土となるのだ

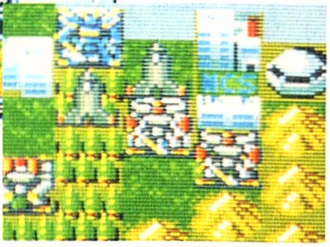


↑地形効果もあるような気がする。なるべく道路上での戦闘は避けたほうがいいかも





←魔法が決まった。なかなか成功しねーからなァ

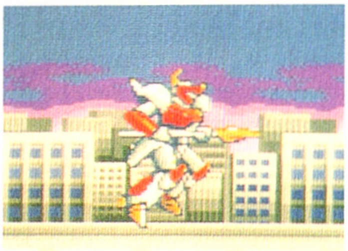


↓間接攻撃のできるユニットは上手に使おう

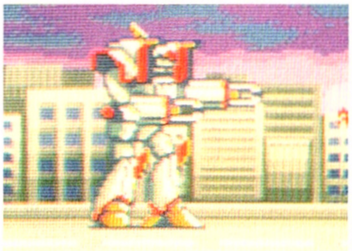
←ユニットが移動できる範囲は一目で分かるようになっている。地形による消費行動力の違いも頭に入れておこう

⦿個性豊かなユニット達。縦横に使いこなし勝利をつかめ!

用途もさまざまな、多種多様のユニット。代表的なものをいくつか載せておくのでじっくり見てちょーだい。格闘戦用のメタリオンやバトルグースを前線に押しだし、ヘビーアーマーやショートグースなどの間接攻撃のできるユニットで後方支援、というのが基本的な戦闘パターンかな。各ユニットの残りHPは、ちゃんと表示されているので、あまり無理な戦いはさせないようにしようね。君が戦っている間もディアースレ連邦の科学技術は進歩している。改良を加えられたより強力なメカを戦線に投入することができるようになるのだ。また敵の占領地を奪取すると、その技術が自軍の物となり、また違ったメカの生産も可能になるぞ。



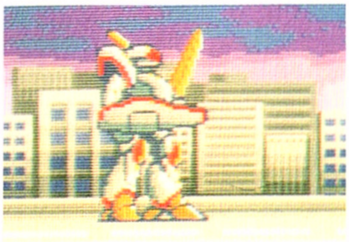
↑主力メカ、メタリオン。役に立つ機体だ



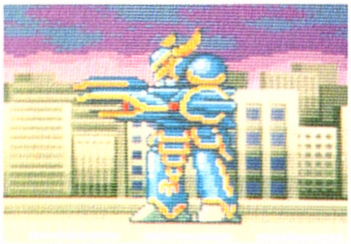
↑ショートグース。間接攻撃ができるけど…



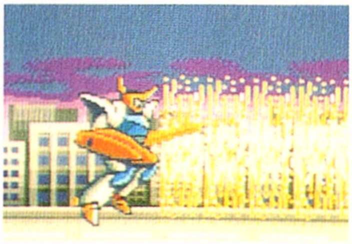
↑ランバートカスタム。主人公の専用機だ



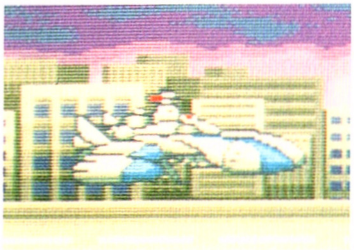
↑バトルグース。メタリオンより1ランク下



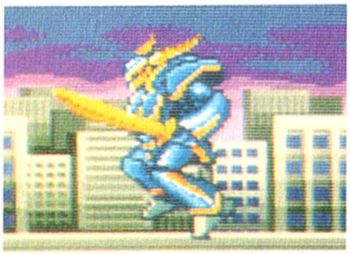
↑間接攻撃があり、数でこられるとやっかい



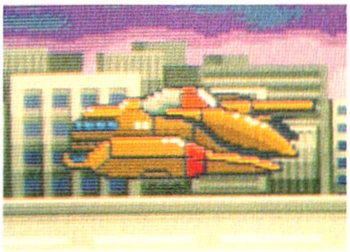
↑ライトスペンサー。最初は作れない機体



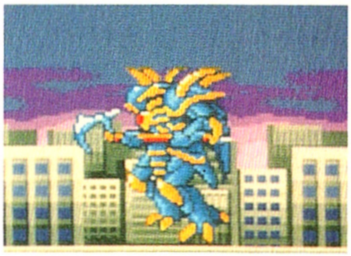
↑フォートレス。HPが高い。間接攻撃も可



↑敵ユニットの中では最も弱いタイプがこれ



↑ヘビーアーマー。後方支援用の代表機種



↑攻撃力の高い敵。あまりお相手したくない

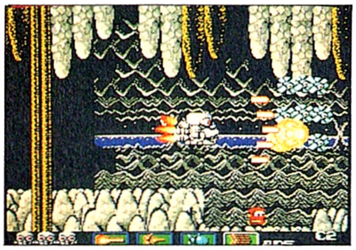
NEW SOFT IMPRESSION

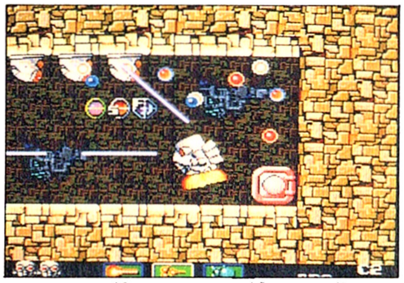
アトミックロボキッドスペシャル

コミカルキャラのパワフルシューティングだ

ＵＰＬのＰＣ参入第一弾は、アーケードゲームから移植の異色（しゃれじゃないよ）シューティング「アトミックロボキッド」だ。コミカルな主人公にリアルな敵キャラ、色々な要素をつめこんだステージ構成等、アーケード版に劣らない出来ばえだ。とくに、美しいグラフィックに関しては、定評があったところだが、今回のＰＣ版でも見事に再現されているぞ。主人公は２等身のミョーなヤツ、原子力機甲児。最初見たときは「なんて不細工な奴」なんて思ったけど、一生懸命がんばっている様子（操作してんのは自分だけど）を見ていると、いつのまにやら感情移入してしまっているのだ。キーもボタンも触らずに、ぼーっとしていると「どうしたの？」ってかんじで小首？をかしげてプレイヤーのほうを見るんだよなァ。かわいいやつじゃん。しかし敵キャラの攻撃はかわいくない。クリアには相当の努力が必要だぞ。

↓不気味な洞窟を進むロボキッド。下の方でちょこまか走っている忍者くんが見えるかな？　つかまえればＩＵＰするんだ

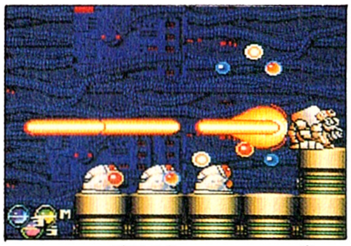




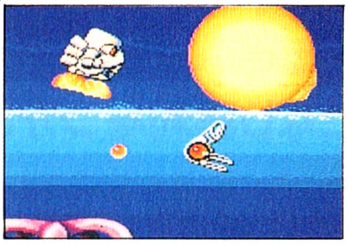
↑ステージは横スクロールとは限らない。迷路のように、縦横にいりくんだ面もあるぞ。右下に見えるのが出口だ。クリスタルはステージ上にあらかじめ配置してある場合もある

パワーアップを使いこなせ

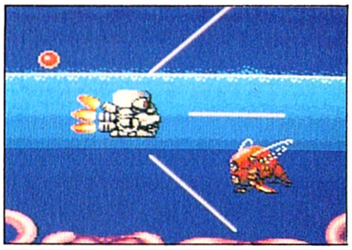
敵キャラのメタルバードを撃つと、クリスタルが出現する。クリスタルを撃つと６種のパワーアップアイテムに変化するぞ（４つは武器、あと２つはスピードアップとシールド）。撃つ度に種類が変わるので好きなところで回収しよう。ただし、しつこく撃ちすぎるとクリスタルは砕けてしまうからね。



↑ＦＩＲＥ。通常武器のパワーアップ版。貫通力があり直線の破壊力は最も強い。上下ががらあきなのが、ちと不安ではあるな



↑ＭＩＳＳＩＬＥ。キー操作で８方向に撃つことができる。爆風でもダメージを与えられるし、敵弾も消せる。かなり使えるぞ



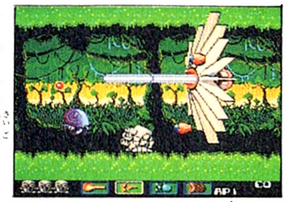
↑３ＷＡＹ。正面と上下ななめ方向に撃てる。威力は最も弱いんだけど、いりくんだ面で使用すればかなり効果的だ



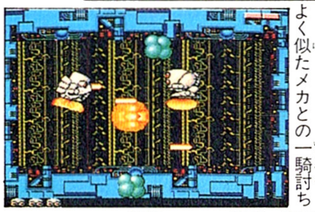
↑５ＷＡＹ。射程距離が短いが、正面をすべてカバーしているので、ガンガンいこう。上にいるのは、ミュートロン。ＩＵＰだ

趣向を凝らしたステージ構成

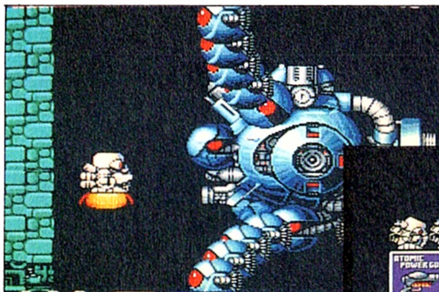
メインＡＣＴ（ステージ）は、スクロール面。パワーアップアイテムを集めつつ進もう。強制スクロールではないので、自由に動き回ることができるけど、スクロールアウトさせると、倒した敵キャラは復活しちゃうので注意しよう。ステージのラストにはボスキャラが待っている。ＶＳモードはロボキッドとよく似た敵キャラとの一騎打ちだ。特殊武器は使えないので慎重に戦おう。そしてもう１つは超巨大ボスキャラとの対決だ。攻略ポイントを見極めないと倒すのは難しいよ。



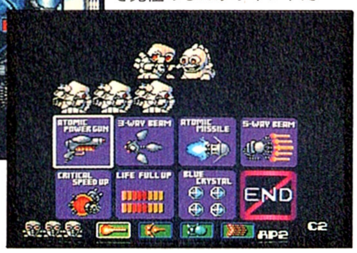
→ステージの最後にはボスキャラが待っている



←ＶＳモード。主人公と、よく似たメカとの一騎討ち



←巨大ボスとの対決。接触されるとダメージがでかい。引きつけながら移動し追いつめられないようにしよう。弱点を見極めるのがポイントだ



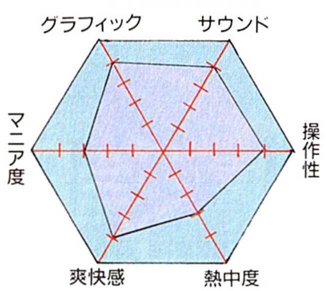
→恐怖の人身売買。ショップでは残機と引き換えにアイテムが手にはいる。うーむ、こりゃあシビアな選択だなァ

PLAYER'S DATA

メーカー	UPL
発売日	1月19日
価格	￥6700（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	4M
ジャンル	シューティング

文／外山鹿之介

ステージは全25面。IIボタンでショット（フルオート）、Iボタンは武器セレクト。キッドが地面に着いているときはジャンプ（あまり意味ないけど）。４種類の武器はアイテムを取るごとに、６段階までパワーアップする。死ぬとその時使用していた武器は失われる。シールドアイテムを４つ以上取った時点でダメージをうけると、一定時間無敵になるバリアがはられる。



うん。これはいいゲームだよ。久々に楽しめるシューティングゲームだね。最初の数ステージまでなら、すかすか進めて気持ちがいい。さすがに中盤以降は、なかなかきびしいものがあるが、それでも何度かプレイしているうちに、けっこうさきに進めるのだ。１面から激ムズなゲームを作っているメーカーには見習ってほしいもんだね。ＳＴＧファンじゃなくても楽しめる一本だぞ。

ピーシーエンジンクラブ
PC Engine CLUB

PCエンジンのすべて

ファミコン必勝本PCエンジンクラブ編

発売中!!

定価700円

●PC-SOFT/「ヴォルフィード」から「上海」まで遊びとコレクションのために●PC-HARD/スーパーグラフィックスからジョイスティックまで●全134本の攻略からテクまで、徹底フローチャート&完全紹介、さらにその未来を占う!





ワンランク上のゲーマーのために!

MEGA DRIVE

メガ・ドライブのすべて

ファミコン必勝本編集部・編 セガ・メガドライブクラブ

発売中!!

定価1200円

未来派宣言メガ・ドライブ、高性能マシーンにふさわしい迫力満点のソフト陣を徹底的に攻略、完全紹介!! 今まで発売されたすべてのソフトの攻略法、最新ゲームの紹介を通してその魅力と可能性を探ってみた。未来派ゲーム人間、必読のガイド・ブック!!

強力ソフトラインナップ!! ヴァーミリオン/ソーサリアン/TATSUJIN/ゴールデン・アックス/ザ・スーパー忍/ヘルツウォークツヴァイ/ファンタシースターII 他





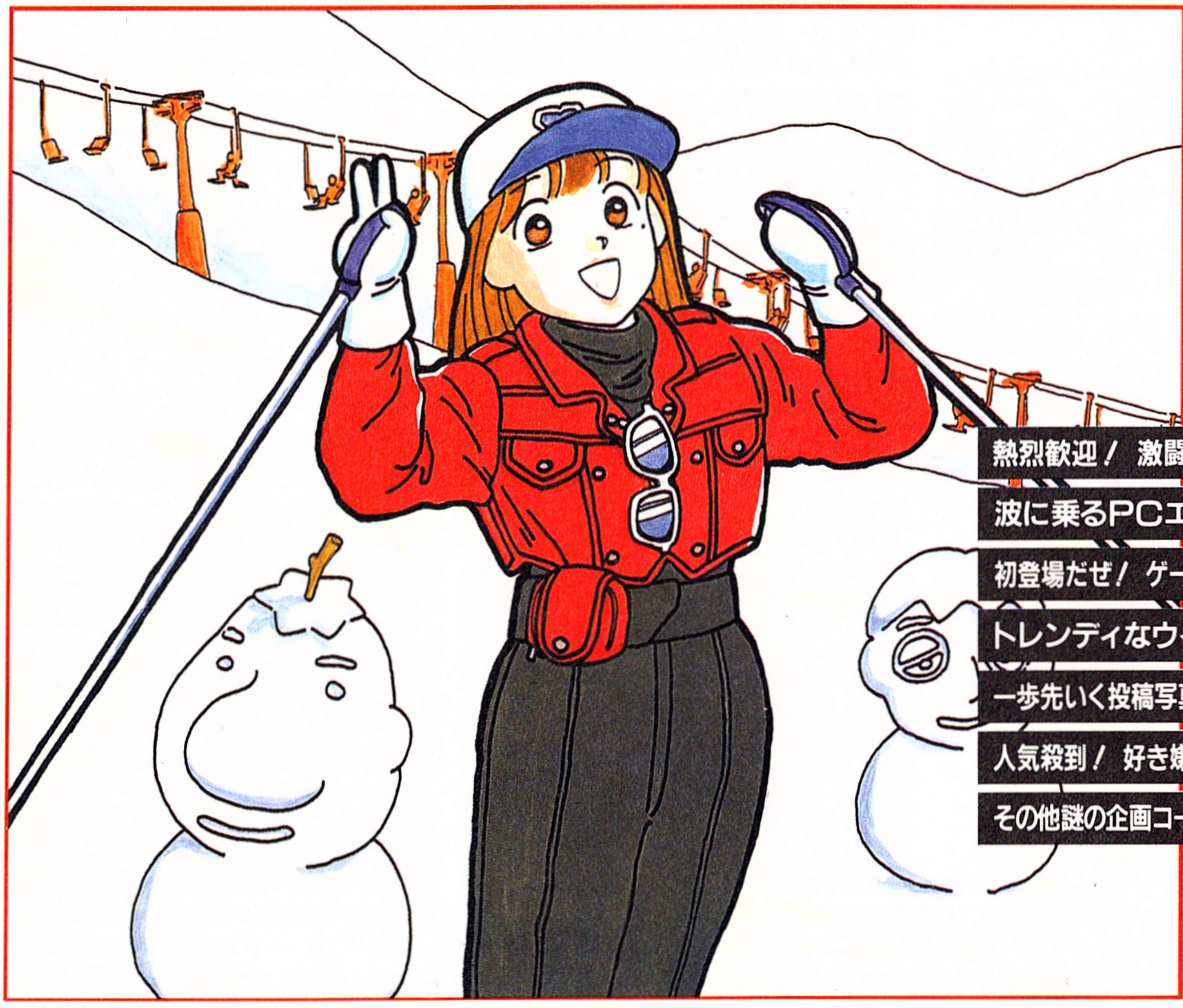


JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

BUG-BOY CLUB

FC生活を刺激するコーナー
'90年代の流行を予測する!!

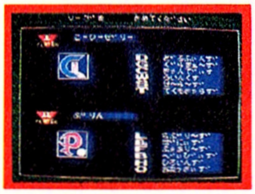
20世紀末を前に、ファミコンの「繁栄」は低下していくどころか、なおも加速していく。君はこのスピードについていけるだろうか？　乗り遅れることのないよう、毎号必ず「BBC」を読むことをお勧めする。しっかり読めば、最先端を突っ走れるぜ！



- 熱烈歓迎！ 激闘スタジアム
- 波に乗るPCエンジン！
- 初登場だぜ！ ゲームボーイ!!
- トレンディなウイザード！
- 一歩先いく投稿写真ジャーナル
- 人気殺到！ 好き嫌い物語っ!!
- その他謎の企画コーナー満載!!

Vol. 3

『激闘スタジアム!!』&『リュッタ



女の子ばかりのウラ・リーグがあったぞ!!

コマンド入力だけで、キャラが全員女のコに。好みのタイプは誰!?

SOFT 5

FC 激闘スタジアム!!

1990年代初頭をかざる、BBCのトップニュースは『激闘スタジアム!!』のコマンド技だ。報告してくれたのは、神奈川県・山本和正特派員。かつて『究極ハリキリスタジアム』や『ベースボールスター』にもあった女の子チームが、この『激スタ』にも存在したのだ!! リーグは〝コーヒーゼリー〟と〝プリン〟の2つ。各リーグは6球団ずつに分かれており、アイドルやアニメのヒロイン、果ては老人チームまで入っている。選手は全部で240人いるけれど、名前はもちろん全員違うし、ステイタスも独自に持っている。キミの好きな女のコの名前ばかり見てないで、しっかり個人データも見ておこうぜ!!



Ⅰコンの✚ボタン左下とⅡコンの✚ボタン上を押したままリセット

↗タイトル画面で、上のコマンドを入力したらスタートボタンを押そう(❶)。〝1Pト〜ナメント〟の左側に♥マークがついたら成功(❷)。好みのモードを選んでプレイしよう。選手はみんな女のコなのだ。〝てくもきゃらず〟はテクモのゲームキャラクター勢ぞろい。オールスターチームもあるぞ(❸❹❺)。試合形式はいつもと同じだ(❻)

❶コマンド入れたら……



❷ハートマーク付いた!



❸憧れの〝ゆい〟ちゃんも



❹〝あるごず〟もいるのだ



❺超強力アイドルチーム!



❻ソフトボールじゃない!



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

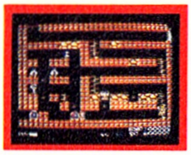
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

ー』の大特報だっ!!

新年早々、全国の特派員から数多くの報告が届いたっ!! その中から、まさにお得な情報を厳選!㊙情報満載なのだ!!



エディットモード発見!

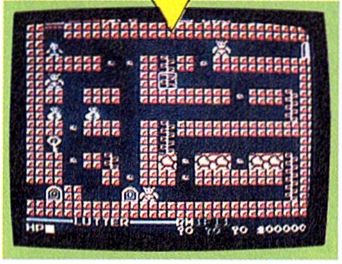
キミの部屋を作ろう!!

SOFT 3

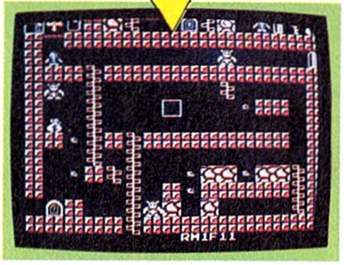
FC リュッター

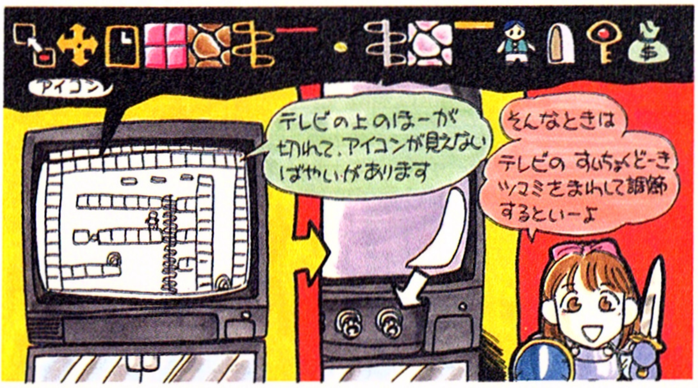
パズルゲームは、やっぱり自分で作らなくちゃ、な〜んて思ってるキミ、オリジナルの『リュッター』を作ってみない? 三重県・加賀正特派員が、やり方を報告してくれたぞ。エディタ画面で注意してもらいたいことは、アイコンの動かし方。スタートボタンで右、セレクトボタンで左にカーソルが動くのだ。なお、マップが完成したら、左から3番めのアイコンでセーブしよう。

❶エディタ画面だっ!

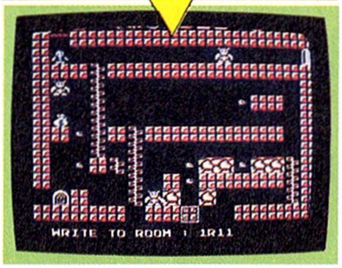


❷アイテムも自由配置

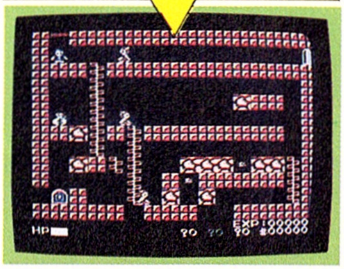




❸セーブしたら……



❹さあ、プレイしよう



↑マップ画面で、Ⅰコンのセレクトとスタートを同時に押し、✚ボタンの左を押す。セレクトとスタートを同時に離し、✚ボタンの左を離すと、ロード後にエディタ画面になるぞ



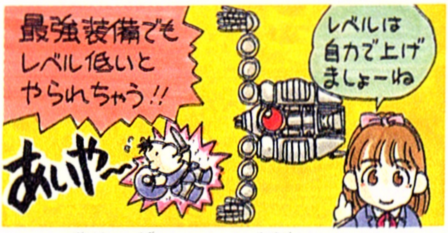
3大コマンド発見

絶対勝利!!

SOFT 2

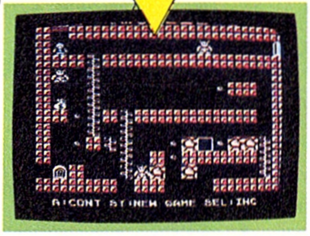
FC リュッター

超お得なコマンドをイッキに3つも見つけてくれたのは、京都府・大河克之特派員。まず最初はマップ画面から、いきなりボスとの対決画面にいけちゃうコマンド。2つめは、主人公の武器と防具が最強で、しかも足が速いとゆースーパーキャラを作れるコマンド。そして最後は、ボスキャラとの戦闘時に一瞬で体力を回復するコマンドだ。

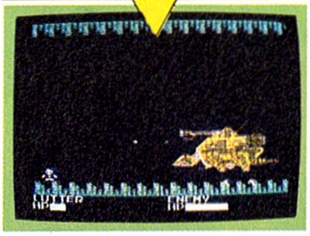


↗マップ画面で、右のコマンドを入力しながら、セレクトとスタートボタンを同時に押そう。3つの技が可能だ

❶ここは飽きたから…

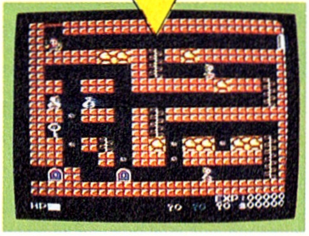


❷ボスと対決しよう!

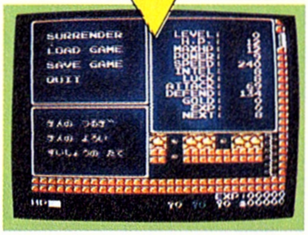


Ⅰコン✚ボタン下

❶装備が弱いときは…

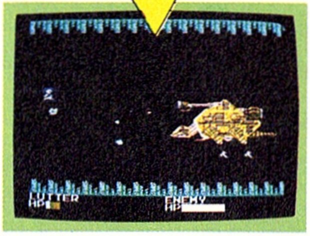


❷コレならどうだっ!

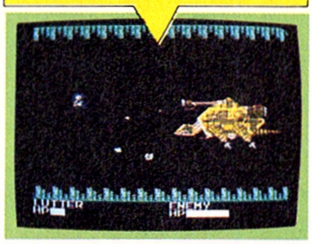


Ⅰコン✚ボタン上

❶死にそーになったら



❷イッキに体力回復!!



Ⅰコン✚ボタン右

次号のお題

がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル

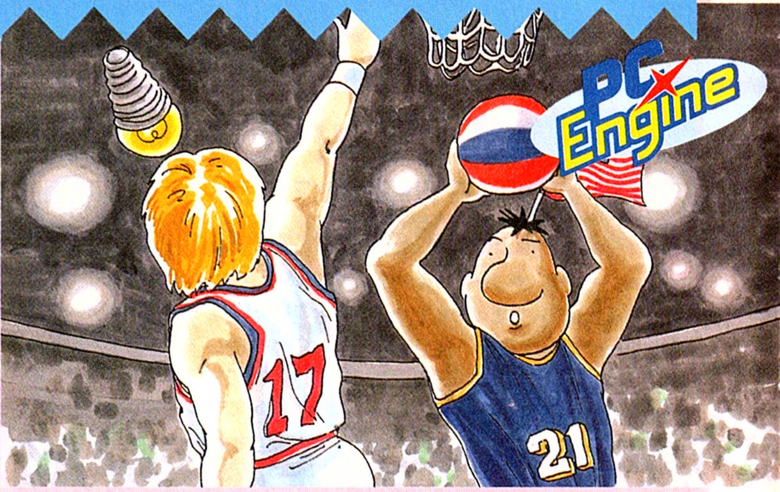
次号のお題はゴエモンシリーズ第3弾。泥棒ちゃんも驚くバグやアイテムを発見したらBBCまで!!



BUG★BOY★CLUB

『PCエンジン・バグボーイ部』

PCエンジンソフトで発見された、お得・お笑い情報の数々を大紹介！　今回は新たに「PCバグ部」新設記念で増ページだっ!!



テストモードでDUNK!!



モード&レベルセレクターを発見!!

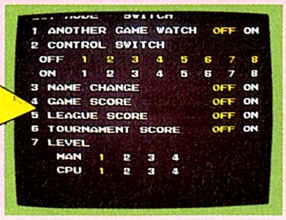
SOFT 3

PC USAプロバスケットボール

①セレクト画面で入力!!



②テストモードだっ!!



大阪府の武田伸一特派員から届いたテストモード情報！　画面上のスイッチを切り替えるだけで、ボールを持った選手の頭に星条旗が立ったり、試合中のシュート本数が表示されたりするぞ。7項目の変更が自由自在なのだ!!

↑ゲームセレクト画面になったら、左下のコマンドを入力。テストモード画面になる

ゲームセレクト画面でⅠ、ⅡとRUNを同時に押す

③新しい選手が出現



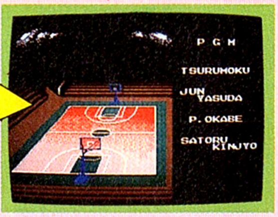
↑プレイヤー名の変更は、3の〝NAME CHANGE〟モードをONにしてみよう

④ハンデ対戦もOK



↑7の〝LEVEL〟は、コンピュータと自分のチームレベルを変えられるモードだ

⑤エンディングもOK



↑2の〝CONTROL SWITCH〟で4番目をONにすればエンディング画面に

パワー再・全・開っ!!



体力がフル回復できるのだ!!

SOFT 2

PC ニュートピア

①パスワードを聞いて



こっちの情報は、体力回復関係なのだ。発見者の高知県・杉山友記特派員によると、パスワードコンティニューするだけで、敵との戦闘でぼろぼろになった主人公のライフを満タンにできちゃうそうだ。セーブのできる場所は迷宮近くに必ずあるぞ。これで高い薬を買う必要もないね。迷宮に入る前はいつでもフル回復でGO GOだ!!

②コンティニューするのだ



③パワー全回復っ!!



↑迷宮の近くにある場所でパスワードを聞き、そのままパスワードコンティニューする。これだけでライフがフル回復するのだ。途中にあるライフの回復場所よりも確実だぞ。バックアップRAMを使った場合は、いったん電源を切ってコンティニューしよう

死んで強くなれっ!!

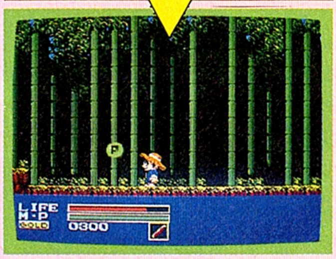


タンカに乗ってライフアップ!?

SOFT 2

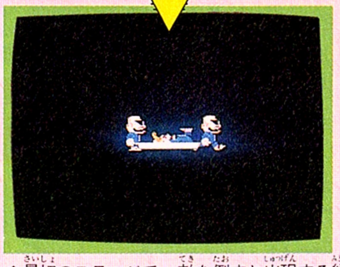
PC 竜の子ファイター

①Pアイテムさえ取れれば

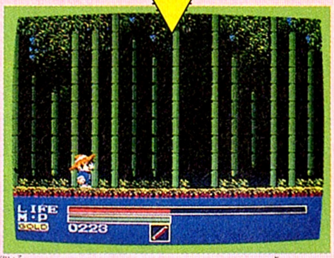


みょーちくりんなキャラが多数登場するこのゲーム、初心者ではなかなか進めないぐらいにムズかしかったりするのだ。「もうちょっとライフがあったらなあ」なんて思っている人も多いのでは？　そんな時に役に立つ情報だ。福井県・村松はじめ特派員の報告してくれた手順をたった4回くり返すだけで、ライフゲージが最大になる!!

②死んでしまっても



③ライフゲージUP!!



↑最初のステージで、敵を倒すと出現する緑色のPアイテム(ライフアップ)を取ろう。取ったらそのままやられるべし。コンティニューすれば、ライフゲージが30%ぐらいずつ延びていくぞ。ただ、ライフの量は最初のままなので、アイテムを取って増やすのだ



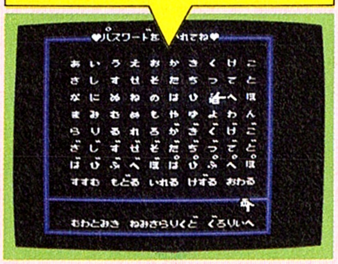
まぁ、やるじゃん!!

イカサマアイテムがフル装備

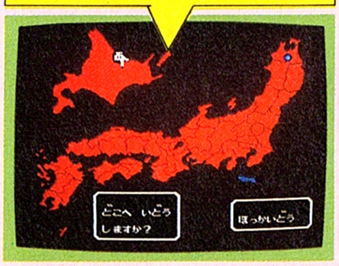
PC 麻雀学園 SOFT 2

群馬県のスーアンコウ純ちゃん特派員からの情報! な・な・なんと全国モードで、下にあるパスワードを入力すると、いきなり全国制覇した状態で、さらに持ってるイカサマアイテムも、全種類が最高値の9個なのだ! こりゃまいったね。負けちゃったから、ここで、さとみちゃんが服を脱ぐ…バゴッ!! (本で叩く音) わけないよね…

①パスワード入力したら

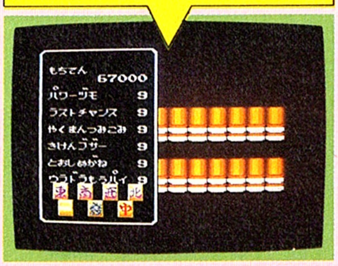


②イキナリ全国制覇!



↑東京の下の方の、ひとつだけ制覇されてない青い島。じつは、ここに最後の大ボスがいるのだ。エンディングは近い!?

③アイテムも最高!



むわとみき ねみさらりくど ぐろりいへ



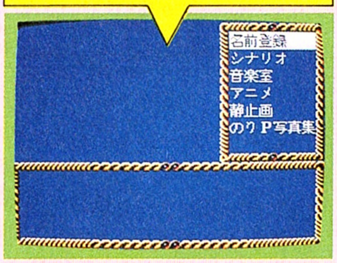
いろいろたのピーよ

デバッグモード発見!

PC 鏡の国のレジェンド SOFT 2

愛知県の伊沢ひろし特派員からのうれピー情報! 下にあるコマンドを入力すると、6種類のデバッグモードができちゃうんだピー。登録した名前をのりピーがしゃべってくれる名前登録や、好きな所からゲームスタートできるシナリオ、その他にもアニメや音楽室、静止画、のりP写真集があるんだピー! (ピーピーうるさくてゴメン)

①コマンド入力すると



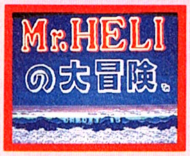
②プリピーなのりピー!



↑昔ののりピーが見れる、のりP写真集もいいけど、やっぱし名前登録がたのピー! 思わずオゲレツな名前を入力したりして…

タイトル画面で、Iボタンを16回押してから、IIボタンも16回押してRUN





ヘリだけど増える!

クレジット増加法発見!

PC Mr. HELIの大冒険 SOFT 2

千葉県のマルガリータ吉田特派員からの情報! ぬわぁんと、クレジットを増やす方法が見つかったのだ。でかしたぞ吉田くん! やり方は下にある通り。このゲームって、けっこう難易度が高いから、この情報はまさに「天のお助け」ってカンジ。これでエンディングも夢じゃない! それでもクリアできない奴は……ま、がんばれ!!

①ここでコマンド入力

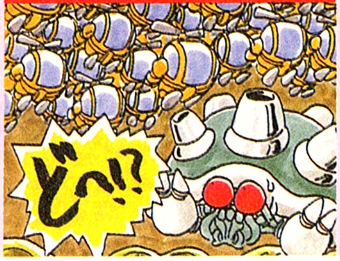


②これが出たら成功!



↑クレジットは普通2回までなんだけど、この方法を使うと、最高99回まで増やせるのだ。数はIボタンを押すごとに増えるよ

セレクト、Iボタン、IIボタン2回、Iボタン、セレクト





♪ヘリヘリポ〜ラ

サウンドモード発見!

PC Mr. HELIの大冒険 SOFT 2

愛知県の内山田洋とオメガトライブ特派員からの情報〜! これまた「Mr. HELI」で、今度はサウンドモードが見つかったのだ。コミカルなカンジの曲が多くてウキウキしちゃうぞ。

①コマンド入力だ!



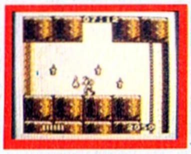
②ミュージック・ゴオ!



セレクト、IIボタン、Iボタン2回、IIボタン、セレクト

←曲は下にある通り、全15曲。✚ボタンの上下で曲を選んで、Iボタンでミュージックスタート! みんな踊ってくれい!

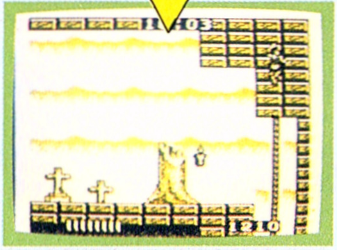
TITLE BACK	A HELL OF A NOISE	INSIDE
AHEAD	HELIS MARCH	AT B
THEME	VOLGANO	RESUME
HALF MEASURE	BLINK	ASTERN
MAY 9 1987	SEVEN O'CLOCK NEWS	HELIS AWARDS



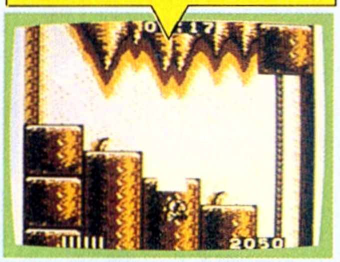
見～た～なあ～

かくし部屋発見！

GB ドラキュラ伝説　SOFT 2



Ⓐ1面は、ここを登る



Ⓑ2面はここを降りる

神奈川県の高木ブー伝説特派員からグレイトな特ダネが届いた！　なんと1、2面に、かくし部屋があったのだ。かくしてたドラキュラちゃんゴメン！　1面の場合は、写真Ⓐの場所でロープをスルスルと登っていくだけで、かくし部屋に入れる。2面の場合は、まず写真Ⓑの場所の、2段目の階段でビッグアイを倒す。すると、そこに穴があき、下へおりると、かくし部屋があるのだ。ひょっとすると、3面以降にもあるかも!?　発見したらハガキくれっ。



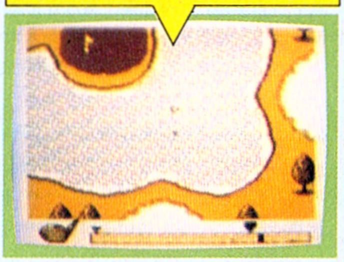
↑部屋にあるアイテムは、コイン、水晶、1UP、ハートの4つ。全部取っても、死んでもう一度来れば、復活してるのだ



こりゃイーグル!!

ショットのやり直しができる！

GB ゴルフ　SOFT 1



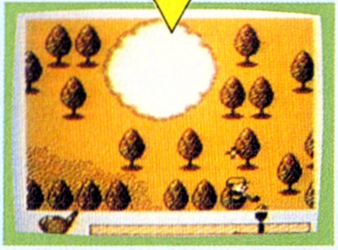
❶ゲ！だめだこりゃ！

和歌山県のオノデンボーヤ特派員からの情報！　ショットした後で「どひゃ～失敗したぁ～」なんて思うことって多いよね。この特ダネはそんな悩みを解消してくれるぞ。なんてったってショットのやり直しができるのだ。

スポーツマンシップにのっとらないインチキっぽい技だけど、とにかくいいスコアを出したい奴は使ってみて！



❷ここでリセット！



❸打ち直せるぞ～！

↑やり方はカンタン！　ミスショットしてしまったら、セレクト、スタート、Aボタン、Bボタンを同時に押す。つまり、リセットするだけ。ただしこれは、打ったボールが止まるまでにやらないとダメ。だから池や、バンカーへ飛んだら落ちる前にやること

ゲーマー＆ライター大募集!!

野球ゲームのうまいヤツ！キャラメル・ママに来なさい!!

てなワケで、キャラメル・ママでは現在、強力なゲーマーを募集しているのだ！

仕事はカンタン。新作ソフトをプレイしてデータを出すだけ。18歳以上で東京近郊にお住まいの方ならダレでもOK。下のイラストの要領でハガキで送ってくれっ!!

またそれとは別に、ライターも募集している。学生以外で、真剣にライターとしてやっていきたいと考えている人を求む!!

おハガキ、お待ちしてます！



HIPPON編集スタッフ募集！

明日の必本を作るのはキミだ！

ゲーマー、ライターのオシリをひっぱたくのが編集者。つまりメ切までにちゃんと原稿をあげさせて、校正して印刷屋さんにわたして、校正刷りをチェックして……と一冊の本ができあがるまでを管理していくとゆー大変忙しいお仕事なのだ。そんなスーパーな人材をただいま編集部では募集中。条件は18歳以上で都内近郊にお住いの方。履歴書と作文(自由課題)を同封のうえ下記までご応募ください。

〒102
東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部
編集スタッフ募集係

できたら、経験のある方をお待ちしてます！

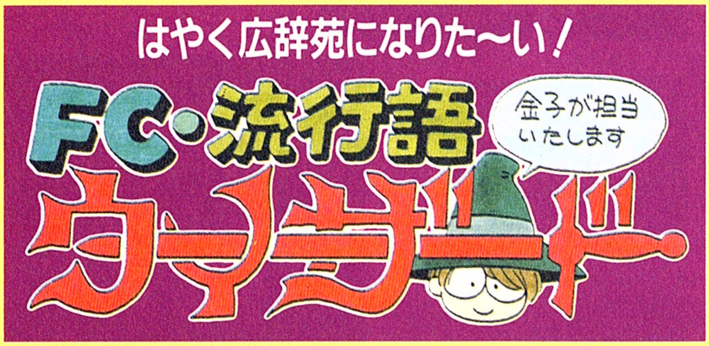
正月ボケはなおったかい？ 早くなおさないとナスになるよ

おいおい、いつまでみかん食ってんの。いつまで紅白見てんの。そんなヤツいねーか。さあ、気持ちを入れかえて、FNNも１号ぶりに再開だ！ 最下位じゃあないかんな。





○千葉県・「ゆき」♨フランスのどっかだそーです。あ、ちなみにこのコーナーは5点です。雑誌の切り抜きとかは送らないでね。



死のオルゴール（名）殺人的なひどい歌を唄う人。オンチ。「あいつ――だから唄わせないほーがいいよ」
神奈川県・ニャアくん
♨赤松さんと違って、ボクは――だ。でも、バンバンうたっちまうもんね！ へへんだ。ざまみろ、こんちきしょ!!

ミナデイン（名）皆で何かを作ること。「バグボーイクラブは――ページだ」
三重県・森山たたり

バブルスライム（名）賞味期限切れのゼリー、またはプリンのこと。
神奈川県・かるなばる

タイム〈TIME〉（名）なくなると命にかかわる物。「人間にとって水は――だ」
愛知県・かどやん

タイムアップ〈time up〉（名）テストなどで、時間切れになること。「数学のテスト、あと１問ってトコで――しちまった」
静岡県・ミミックの宝箱
♨（ふと、時計を見て…）ゲッ、――しちまう！ はやく原稿上げなきゃ！

ランダム（名）決まってないこと。「オレ、仕事まだ――なんだよ」
北海道・はぐれ・和彦

銀のたてごと（名）よろこばせること。「僕は彼女を――した」
福島県・平家派
♨女は魔物だもんな。喜ぶ喜ぶ。

ラリホー（名）こもり歌。

ラリホーマ（名）すいみん薬。
大阪府・BROTHERS

ザキ（名）殺人。

ザラキ（名）連続殺人。
東京都・さまCHAN

タイトル画面（名）第一印象。「佐藤さんもこの山田を――でいいといっています（byねるとん）」
神奈川県・いかづちのあっこ

イジェクト（名）今までくっついていたモノが離れること。「あのカップル――したんだって」
静岡県・ジョッカーアキラ
♨ソフトが男で、ハードが女。なんてな。喜ぶなよ、かるなばる。船津も。

○東京都・ゆかりべまりこ

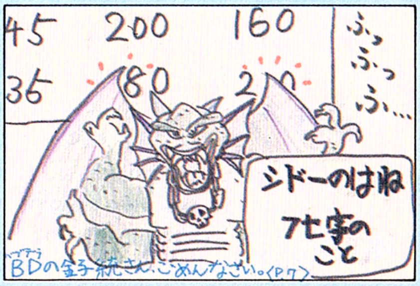


○和歌山県・耳長れんも



あらら、なつかしい！

○千葉県・長沼沙織



♨誰のネタパクッてると思ってんだ、あ？ ま、スナオに『ごめんなさい』いってるからいいけどさ。でも、BDのはルビが違ってんだぜ。"みつる"じゃなくて"統"が正しい。つーわけで、沙織ちゃんには特別点７Pあげちまうぜ。まいったか！

今号のキキチガイ　どいて➡抱いて
（町を歩いていて）女の子「ちょっとどいて！」　僕「僕なんかでいいんですかァ？」　東京都・船津歩　♨荷物を置きたがってる女の子「ちょっと、おかして！」　僕「いいの？」なんてな。オレ中学のときのギャグだぜ。

金子：12月○日（日曜日）C－BAのCDを買いにイカ天マーケットに行ったが、まだ発売してなかった。無念。結局FLYING KIDSだけ買って帰った。今日の日記終わり。

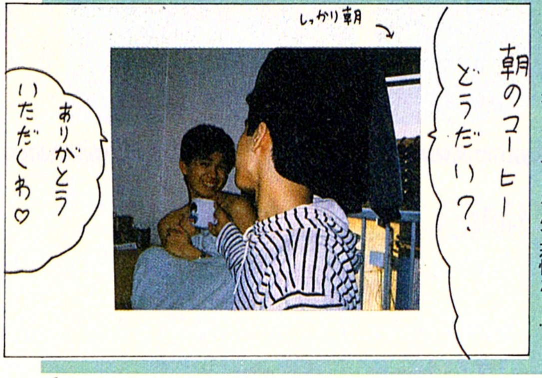
お笑い貴族が集まる投稿写真!

投稿写真JOURNAL

担当のくろすくんだよん

おホモだちシリーズNo.1 寝起き編

東京都・船津歩



♨おいおい、晴れやかに微笑むなよっ! そんなことしていると、ご近所のウワサになっちゃうぞっ! それより、「らんま」のコーヒーカップちゅーのがスゴイ! おホモだちだけならまだしも、オタクってるなんて恐怖だっ!!



夜な夜な出没する、必本愛読者のカーネル・サンダースッ!!

埼玉県・明日香

♨上出来の投稿写真じゃ! いったい、どうやって撮ったんだろう。お店の人に許可はもらったのだろうか? という不安が残るが採用しちゃう。まるで、夜の街頭インタビューで、散歩中のカーネルおぢさんを捕まえたみたいで、おもしろい! 次の作品に期待しようっ!!



おホモだちシリーズNo.2 集団生活の夜編

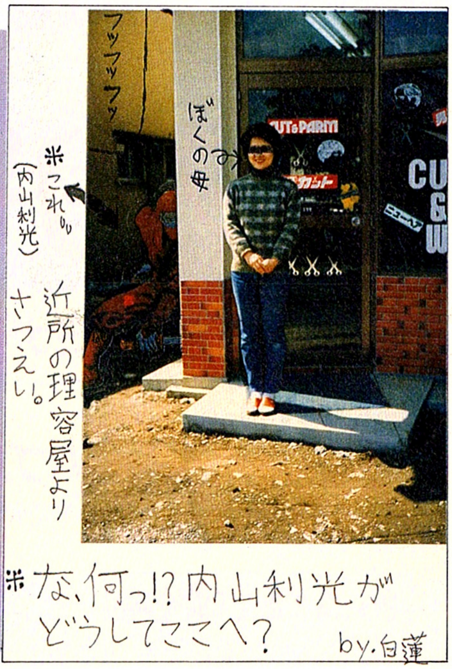
茨城県・恐怖!! 告げ口男

♨う〜む。また笑っている。寝ながら鼻クソほじるようなヤツが、そんなに好きになれるとは、本物だなっ! こんな、うら若き男性たちにも、ホモの輪が広がっていたとは。きっと、女の子が相手してくれなかったんだろうなぁ。まっ、さとみちゃんを見ていればわかるけど…。

見えにくいぞ! 内山利光っ!! あっ、忍者だからいいのか。

静岡県・白蓮

♨あっ! お店のガラスに男性の白い生首が2つっ!! へ、恐怖の写真じゃないの。ほうほう、右端の内山利光がネタなのね。ちょっと、見えにくいでっ! アイディアはいいんだけどね。ヤヤウケかな? こんどは、欽ドン賞ねらって応募しちくり。それじゃバイナラ!



好き嫌い物語

食べ物編+α

お便りありがとやんす! ということで「ど根性ガエル」のゴローでやんす。次から食べ物以外のネタも募集しちゃいやんす! 今回の作品を参考にしてほしいでやんす! くぅ〜泣けるでやんすっ!!

たまねぎ➡好き なかすぜィ! 愛知県・かどやん ♨うまいなぁ、タマネギ大好物だもんなぁ!

おでん➡嫌い 3日間ぐらい続くから。さらに、弁当もおでんになるから。神奈川県・天地爆烈 ♨耐えろ!

だいこん➡好き さとみちゃんの足に…。いや、なんでもない。福岡県・もおもお ♨バキッ! 俺は何も…。

コーヒー➡好き
ケーキ➡好き コーヒー・苦いから好き。ケーキ・甘いから好き。 茨城県・サクセス ♨あ〜痛て。さとみちゃんどこからともなく現れてぶつんだもんな。おっ、次のリアクション返さなくちゃいけない!

赤貝➡好き!
松茸➡嫌い! キャッ♥理由なんて恥ずかしくていえないっ♥だからぁ♥恥ずかしくていえないっていってるでしょ♥H♥ 神奈川県・かるなばる ♨えっと、サクセスさんの…。あっ、もう違う人だ!

女➡嫌い 手に入らないから。 福島県・平家派 ♨かるなばる、オマエという奴は…。くそ、次号は文字数増やすぞ!

今号のキキチガイ 博士号➡隠し子 「将来の夢は?」「隠し子をもつこと!」 東京都・秋月梨依 ♨お、おぢちゃんが協力してあげてもいいですよ〜。じゅる。ということで次の作品を待つ。今の前フリは冗談だから本気にしないように。でも何かあったら連絡してね!

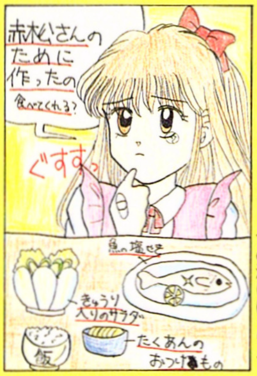
ブォッチョンくろす:え〜、最近のできごととしましては、病弱のプリンスといわれる私に、慢性気管支炎という病気が訪れました。毎日咳き込んでとても楽しい日々です。

びゅ～てぃほるFUJIYAMA♪

担当の赤松だ 赤松コンAT RANDOM アトランダム



京都府・ゴルルグ
シンプルだが、鬼気迫るものがある。しかし、この判決は上訴したほうがいいなっ！



埼玉県・川原麻音
ば、ばきゃろーっ！ こんなもの食えるかよーっ!! といったところで、女の涙にはヨワイ。



愛知県・安心NTT
金子はそのもの。くろすはクリソツ。さとみは…。



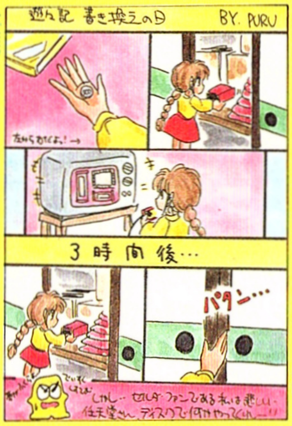
東京都・船津歩
なんだか、心暖まるネタだなあ。ほんわかほわわ。



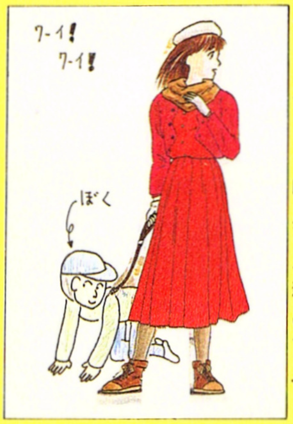
愛知県・デトロイト
こんなにスタイルいい!? その先いうと、来るぞ！



大分県・CHIGUSA
藤子不二雄先生にも、必本売りにいけよなくろす。



京都府・岩崎プル
夢がふくらんでも、すぐ割れてしまう今日この頃。



埼玉県・JYUN
そこまでするっ!? 同じ男として悲しいぞっ!!

松っちゃんの部屋





神奈川県・元万吉

違います。はっきりいって違います。あのね、たとえば『ウィザードリィ』を説明するのに『ドラクエ』とおなじRPGだからといって、『ドラクエ』みたいでしょ！　って聞かれりゃ、違うって答えるしかないでしょ。つーわけで、今回の「いたストQ＆A」は終わりです。突然ですがここで募集です。「はたして松っちゃんの部屋ってどんな部屋？」ってことを考えて、イラストに書いて送ってね!!

FC座右の銘

はぐれメタルとガールフレンド最後の詰めで逃げちまう
東京都・鉛の飛行機

ドラクエⅣ 出ても出番はまだ遠い（勇者）
千葉県・長沼沙織

クルセイダー態度Lだぞうるせいだー（ウィザードリィ2）
東京都・SWAT

モンスターの手も借りたい（ドラクエⅣ）
兵庫県・ゆい坊太

悲しいね いきは4人で帰りは1人（ドラクエⅢ）
愛媛県・CAR―2

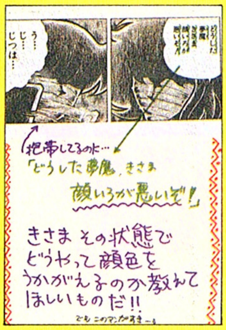
今号のキキチガイ　まいどあり➡マイダーリン

先日ある店で、オカマっぽい店員に勘定を払ったら、「マイダーリーン!!」といわれ、あわててその店を飛び出してしまった。　新潟県・リンゴリラッパ　その気があるからキキチガウの。

さとみ：お嫁入り先が決まりました♥　といっても誤解しないでね。短大に内定しちゃったんだあっ。これから受験のみなさんも、がんばって勝利の栄冠を勝ちとってね!!

CDロム²がほしいさとみの へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す



◯愛媛県・すま
♨包帯色が悪いのマチガイね。包帯はちゃんと洗濯しなきゃ。

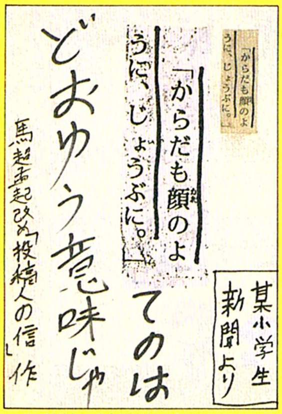
★優秀★

◯愛知県・恥頭巾
♨目の錯覚よ。コードレスアイロンにコードがあるわけないもんね。これはとなりの洗剤「レモ◯◯ア」のコードよ。

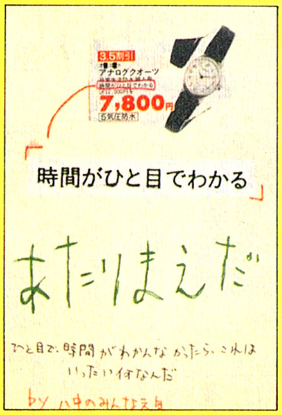




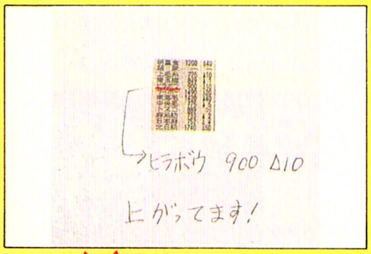
◯滋賀県・ル・ケブレス2世
♨それはもうレッカー移動しかないわね。いくらガソリン安くても、かえって高くついちゃう。



◯滋賀県・投稿人の信
♨顔がじょうぶってことは、ツラの皮厚いってヤツ? ヤダわヤダわ。



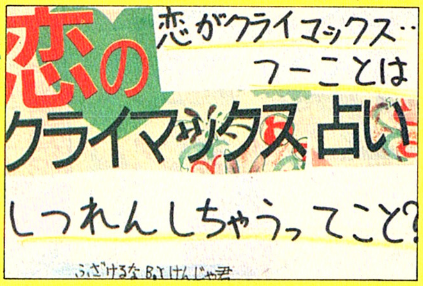
◯大分県・8中のみんな元気
♨時計つきアンクレットかもしれない。あまりにも無意味でいいなソレ。



◯奈良県・いってつ
♨ヒラ坊株上昇中。やっぱしハンサムな人は違うわね。よいしょっと。

♨「この恋は、いつ終わる?」って占いね。彼女や彼と一緒に占うと効果てきめん!! ってさびしいなぁ…。

◯島根県・けんじゃ君



マイレージシステム まだ始まったばかり!

得点集計をはじめてまだ2回。あと11回も載るチャンスがあるわけなのさ。ちゅうことは、まだキミもキングになれるっちゅうことね。あぁ、名前がないっ!! となげかずに、落ちついて読んでちょっ!!

今までの総ポイント

★1位……13P
東京都・船津歩
茨城県・サクセス

★2位……10P
埼玉県・くっきい

★3位……9P
千葉県・長沼沙織
神奈川県・かるなばる
愛媛県・安心NTT
静岡県・ジョッカーアキラ
愛媛県・CAR−2

★4位……8P
島根県・けんじゃ君
東京都・さまちゃん

★5位……7P
三重県・ドラゴン喰エスト
三重県・勇武僧魔

★6位……6P
福島県・平家派
愛知県・かどやん
東京都・ゆかりべまりこ
栃木県・湊きゃろる
兵庫県・はあくん

★7位……5P
埼玉県・川原麻音
神奈川県・元万吉
埼玉県・Jyun
京都府・ゴルルグ
静岡県・電光白蓮
千葉県・「ゆき」
愛知県・恥頭巾
埼玉県・明日香
大分県・CHIGUSA
和歌山県・耳長れんも
京都府・岩崎プル
愛媛県・デトロイト
茨城県・恐怖!! 告げ口男
三重県・風来坊
三重県・トロ
ほか7名

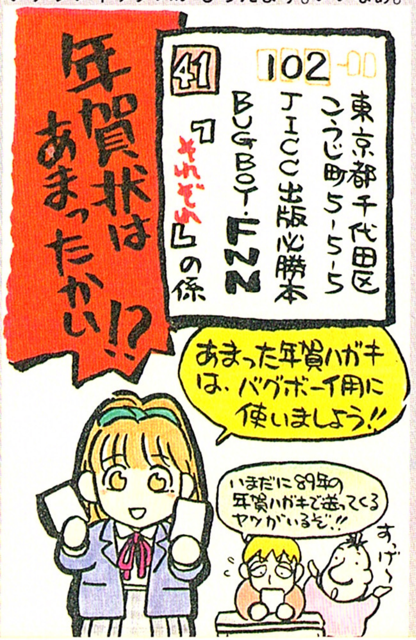
★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード―絵ネタ	5
流行語ウイザード―文章ネタ	3
対決ダイジェスト―絵ネタ	5
対決ダイジェスト―文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝―優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

♨去年の24号を見て、怒った船津がCAR−2に挑んできたっ!! なんと、この3号だけで13点も取りやがったぜ。前号1位のサクセスも、3点追加で1位を保持。あいかわらず3位が好きなのはジョッカーね。おーいっピチピチの新人が少ないぞ。どーしたんかい?

★★★募集★★★

PCエンジン欲しいな…。あ、どーもさとみです。毎度のことながら、FNNではおハガキ募集中です。たくさん載って、12号の時点で1番得点をとれば、PCエンジンコアグラフィックスがもらえます。いいなぁ。




ファミスタ選手名鑑
[完全版]
1986▼1990
1月下旬発売予定
予価580円(税込)
JICC出版局

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.29

文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

今回も「ソーサリアン」で行ってみよう



1月もひとまず落着いてきたけど、みな様はいかがお過ごしでございましょ。間もなくファミコンの方では「ドラクエⅣ」というとんでもないゲームが発売されますが、そちらはおいといてメガドライブはメガドライブの道を突き進もうかと思います。となればやはり、これに期待をかけましょう。「ソーサリアン」です!!

MDC Head Line

●ムーンウォーカー、6月に日米同時発売。
マイケル・ジャクソン主演の映画「ムーンウォーカー」のゲームが6月に発売されることになった。詳しくは次号以降に。

●モデム、またまた遅れる。
2月予定だったが、3月頃に延期された。

今月発売のメガドライブソフト

ズーム
■1月13日発売　■セガ　■¥5500(税抜き)

史上最大の倉庫番
■1月30日発売　■メサイヤ　■¥5200(税抜き)

ソーサリアン

セガ
2月発売予定
¥7000(税抜き)



なんだかんだ言われているゲームであるが、やはり多数に支持されているのはタダモノではない証拠か。アクションRPGとして見るより、AVGとして遊んだほうが楽しめると思うのだが、どうだろうか？　あくまで私見だけどね。

◆キャラが亡くなってもその血は次世代へ！

まずは前回で説明しきれなかったキャラクターについて補足しておこう。キャラクターメイキングで誕生した時は16歳。ここから冒険の人生は始まる。冒険に出てペンタウァに戻るか「時間を進める」のコマンドで1年が経過する。そしてだんだんと年を取っていくのだが、だいたい寿命の3分の2ぐらいまでを経過すると老体になる。パラメータが下がり、姿も変わるのだ。やがて寿命が来ると死去。この時、キャラクターを作り直すと、アイテムや知識はすべて継続されるのだ。





↑このキャラは作りたてのファイター。年齢は16歳からスターにする。長い長い冒険人生が始まる



↑60歳のファイター。PRTの数値に注目せよ。16歳のファイターより1少ないでしょ。年を取って下がったのだ



↑95歳まで生き長らえたけど、ついにお亡くなりになってしまった。このままキャラを作り直すと……



↑作り直したのがこのキャラだ。年齢と名前は異なるが、パラメータなどは死んだ時のままになっている

◆街に関してもう少し深く探ってみよう

街での装備がためやレベルアップと冒険の世界とが分離している――それが「ソーサリアン」の大きな特徴であることは前回で説明した通りだが、さらに深く街のことについて解説してみよう。

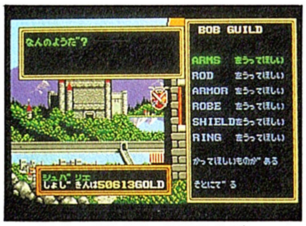
武器と防具の店は文字通り。ただし、売ってくれるものは種族によって変わる。

薬屋は8種類の薬を売り、持っているハーブを調合して薬を作ってくれる。ハーブは冒険中のさまざまなところに落ちている。5種類あるぞ。

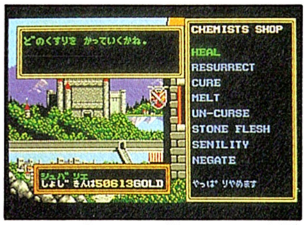
寺院は祈りやざんげを行ったり、死者の復活(確実ではない)、名前の変更を行うところだ。

長老の家では持っているアイテムの鑑定を行う。アイテムにかかっている魔法がわかるのだ。

城の謁見室はレベルアップのための場所だ。



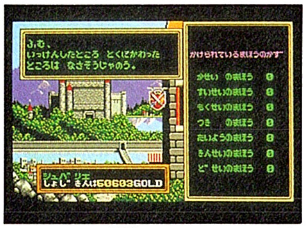
↑ARMS、ARMOR、SHIELDがファイター、ドワーフ用、ROD、ROBE、RINGがウィザードとエルフ用の武具だ



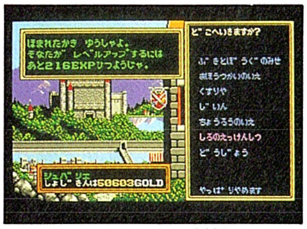
↑ここで売っている薬はそれぞれ重要な効果を持つ。ピンチの時には大助かり。1人につき2個まで持てる



↑「祈りを捧げる」「ざんげを行う」は好きなだけできる。さて、その効果のほどは……？



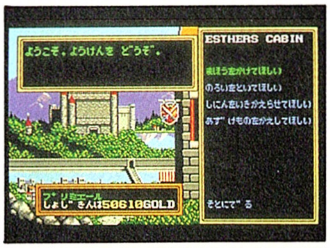
↑アイテムの鑑定は、かかっている魔法の種別や数、特殊効果(パラメータアップ等)を調べてくれる

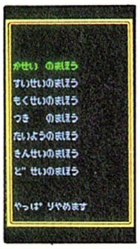


↑レベルアップはすべて王様がやってくれる。生きて街に戻ったキャラじゃないと経験値は加算されない

魔法使いの家——魔法をかける

ここでの大きな目的は魔法をかけてもらうことだろう。「ソーサリアン」の魔法のシステムはレベルアップすれば呪文を覚えるというのではなく、持ち物に基本魔法をかけ、その力を使うものなのだ。基本魔法は7種類あり、かける順番や回数によって使える魔法が異なる。ヒントは長老が教えてくれる。

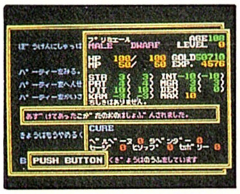








↑攻撃魔法　SPARK FLASH　↑TURN UNDEADは動きを止める



←10年間アイテムを放置しておくと無条件で処分されてしまう

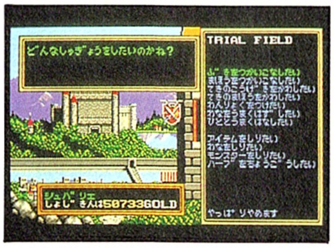
魔法をかける時は、その持ち物を魔法使いに預け、2年ほど待たなくてはならない。そのために「時間を進める」があるのだ。

他に死んだキャラの確実な復活や、呪いを解いてくれるなんてこともある。

道場——パラメータと知識の修業

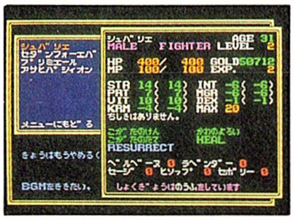
道場は修業の場だが、具体的に言えばパラメータを上げてくれるのだ。1回の修業につき4～5ぐらい上がる。修業内容とパラメータの対応は下に書いておく。また、4つの知識を授けてくれる修業もある。パーティ内のひとりずつが何かの知識があれば事足りる。

なお、修業は1～2年かかる。





→「武器をつかいこなしたい」の修業前。STR注目



→修業後。STRの値が5上がっている

STR……武器をつかいこなしたい
PRT……敵の攻撃をかわしたい
VIT……腕力をつけたい
KRM……人とうまく話したい
INT……魔法を使いこなしたい
MGR……敵の魔法をかわしたい
DEX……罠をうまくはずしたい

アイテムを知りたい
手に入れたアイテムを鑑定する知識
罠を知りたい
扉などにかけられた罠をはずしやすくなる
モンスターを知りたい
出現モンスターの名前と能力がわかる
ハーブを調合したい
ハーブを調合して薬を作れる(限定あり)

ステップで見る冒険図解……シナリオ1▶灰色のダンジョン　4人参加可能

街に関しては上までで一通りの紹介が済んだので、ここでは冒険について見てみることにしよう。ただし、10本あるシナリオをすべて紹介するにはスペースが足りないので、シナリオ1、もっとも簡単な「灰色のダンジョン」のみを取り上げる。

シナリオは4人までが参加できる物と、3人までしか参加できないものとがある。このシナリオは4人参加だ。

スタート地点からずっと右に進み、奥にある穴に入り、短いつなぎの部分を通ってさらに右へと進む。コウモリが現れる場所なので、武器でけ散らしながら行こう。上段右奥の穴に入ると、そこには1人の男が立っている。彼の名はウェッジ。迷宮を作ったアントロノフの孫だ。彼は重要人物で(と言っても登場人物は彼しかいないが)謎解きに関してわからないことがあったら聞きに行くとよい。ヒントを教えてくれるのだ。

進行の様子は下の写真を参考のこと。番号順になっているのだ。



←これはヒントの一つ。不明な点は彼に聞いてみよう



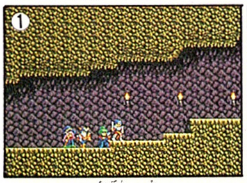
↑左側の地面が沈みこんだ



↑ここは地面の色が少々ほかと違っている。踏んづけてみても何の変化もない。ヒントは上の写真に!



↑左が沈んだあとに右を踏んづけてみると……沈んだのだ!



↑スタート地点。見やすくするため、HP、MP表示のウィンドウははずしてある



↑ウェッジの1回目のメッセージ。冒険の目的には「賢者のカギ」が必要だという



↑しかし、「賢者のカギ」を入手するには3つの隠された武具が必要なのである



↑盾の石板の謎が解けた。新たな部屋に導かれ、そこには「悪魔のよろい」が! 残りは「魔性の剣」



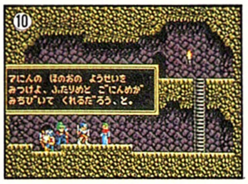
↑新たな通路が開き、その奥には「狂気の盾」があった。下に立ち、✚上で取れる



↑なぜか火のついていないしょく台が並んでいる。ここは⑨の写真に関連しているのだ



↑盾の形をした石板がある。飛び上がってみても何の反応もない。??



↑ウェッジがヒントをくれた。7人の炎の妖精のうち、2人目と5人目を呼び出せと!

史上最大の倉庫番

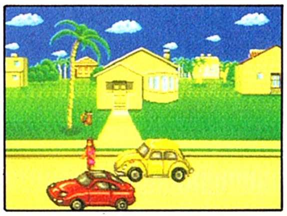
メサイア／1月30日発売／¥5200(税抜き)



◇メガドライブ版でも、やっぱり「倉庫番」なのだ

「倉庫番」といえばまだ若いコンピュータゲームの世界でも「歴史ある」だとか「由緒正しい」などの形容詞がついてしまう数少ないゲームだ。各種パソコンはもとより、ファミコンやゲームボーイにも移植されている。

その「倉庫番」がメガドライブでも出てしまうのだが、最大の特徴はなにか。タイトルに「史上最大」とあるように面数が多いことである。その数は250！　アキない限り長く遊べそうだ。

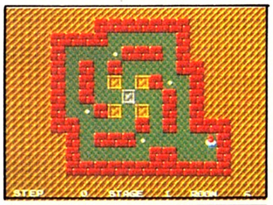


←デモ画面。彼女にふられて倉庫番になるのだ

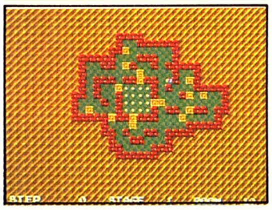
ここで基本について説明しておこう。

まずはルール。各所に置かれた荷物を押し、白い点の上に持っていくのだ。すべての白い点をうめればクリア。

10面単位で区切られており、10面内のどれかの面をクリアするとパスワードが出る。すると次の10面に進むことができるのだ。



→ルーム6は中サイズの画面。見やすい大きさだ

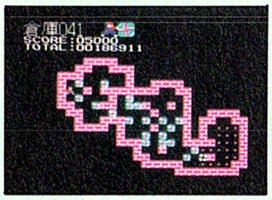


→ルーム10は小。ウチの29インチでも小さい画面

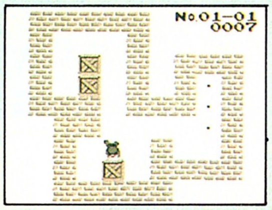
ヒストリー　オブ「倉庫番」

オリジナルを開発したのはシンキングラビット。パソコンの「道化師殺人事件」など推理物のAVGで有名なソフトハウスだ。発売されたのは1983年、昭和58年だから、なんと6年以上も前になる。ファミコンが世に出た年のことだ。以来、パズルゲームの定番商品としての地位を固め、PCシリーズはもとより、さまざまな機種に移植され今も売れ続けている。

右の写真はファミコン版とゲームボーイ版のもの。それぞれアスキー、ポニーキャニオンより発売された。



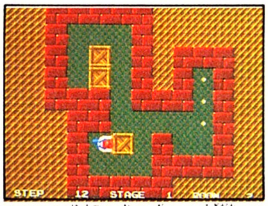
←ファミコン版は色いろなアイテムがあった



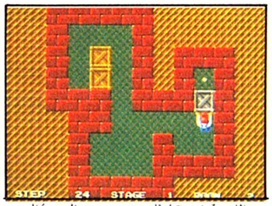
←ゲームボーイでも変わらぬゲーム性がある



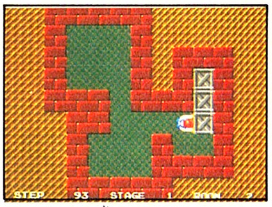
↑ルーム1でクリア手順を図解してみよう。ここがスタート



↑1コ荷物を押し出して右側へと持っていく。進みすぎに注意



↑奥へ押しこむ。荷物の色が灰色になったのは置き場所だから



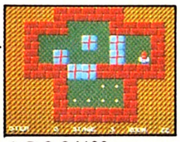
↑すべてを押しこんでクリアとなる。総歩数は左下に表示

◇何も言いません。とにかく面を見て下さい！

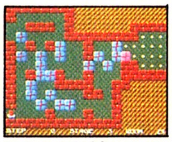
この手のゲームに関しては色いろとグダグダ言っても始まらないので、とりあえず面を見てもらうことにしよう。さすがに250面すべてを見せられるワケではないが、前半のおもだったところをピックアップしておく。

各面によってフィールドの大きさが異なるが、表示は3段階に分かれている。もちろん大中小だ。小になるとかなり細かくなるので、小さいテレビだとやりづらいかも知れない。

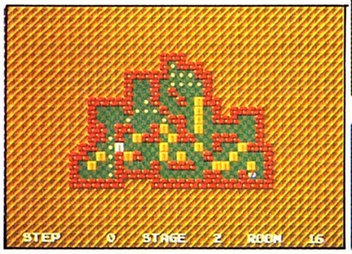
写真を見ているだけで気がヘンになりそうだが、やり始めるとハマるんだな。ヒマつぶしには最適なゲームだ。



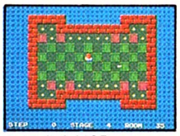
↑ROOM22



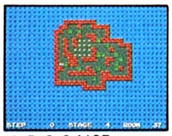
↑ROOM29



↑ROOM16



↑ROOM35



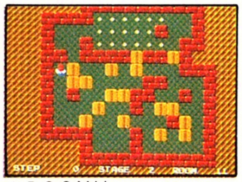
↑ROOM37



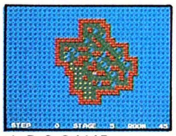
↑ROOM1



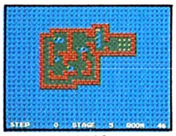
↑ROOM9



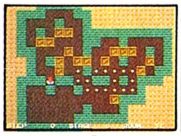
↑ROOM11



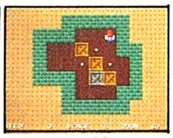
↑ROOM45



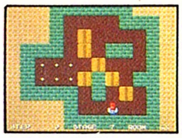
↑ROOM48



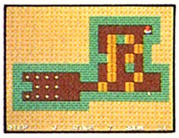
↑ROOM51



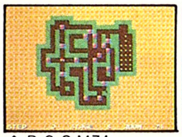
↑ROOM60



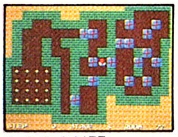
↑ROOM63



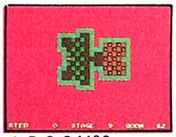
↑ROOM69



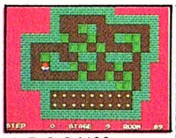
↑ROOM74



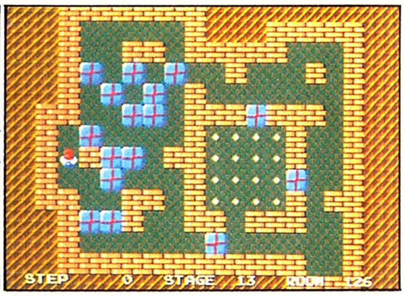
↑ROOM77



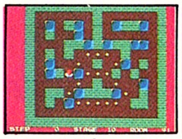
↑ROOM82



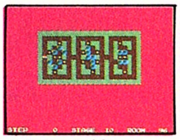
↑ROOM89



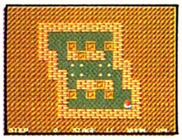
↑ROOM126



↑ROOM91



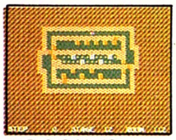
↑ROOM96



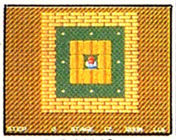
↑ROOM109



↑ROOM110



↑ROOM112



↑ROOM118

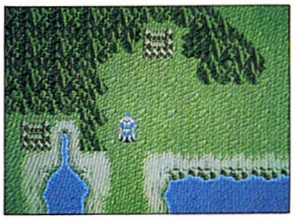
ファンタシースターIII

■セガ■4月発売予定■価格未定

◆ついにその姿が見えてきた大作RPG

お待ちかね「ファンタシースターIII」の画面を取材することができたので、さっそく紹介しよう。とは言ってもまだ一部のみ。詳しいことは今しばらく待っててくれ。

ゲームシステムは基本的に前作を受け継いでいるが、シナリオはマルチになっているそうだ。舞台は破滅的な戦争から1000年ほど経った時代。この世界が前作とどんな関連があるかはまだわからない。これから徐々にその姿を現してくる。本誌も一押しで紹介していくつもりなので、期待してほしい。



→グラフィックの感じは「ヴァーミリオン」に近い





↑前作とはガラッと変った街並 ←未来世界じゃなく中世的だ

スーパーリアルバスケットボール

■セガ■3月発売予定■¥6000(税抜き)

◆スピード感のあるスポーツ物の新機軸

タイトルに「スーパーリアル」と銘打つだけあって、雰囲気はアメリカのプロや大学バスケットボールに近い出来の良さ。スピード感を損なっておらず、本格的といえるバスケットボールゲームだ。



←全米中にある8チームのうち一つを選ぶ



↑キャラクターが多くてもちらつかないのは当然



↑ゴールのシーン。スムースに動いて迫力満点



↑ゴールのグラフィックは色いろなパターンがある

ニュージーランドストーリー

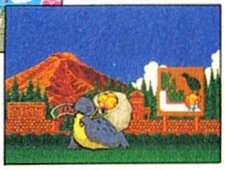
■タイトー■3月発売予定■価格未定

◆メルヘンチックなアクションゲーム

うれしいタイトー初のメガドライブソフトはほぼ完成！ 内容は知っている人も多いと思うが、主人公である小鳥のキーウィをコントロールして、ステージ内のどこかにいる捕われの仲間を救い出すことだ。ほのぼのとした雰囲気とは裏腹に、けっこう難しいのが特徴的だ。



←ロゴのバックにある島は実在のニュージーランドだね



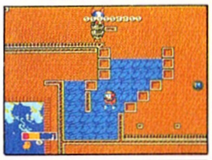
↑一匹だけ難を逃れたのが主人公。キーウィなのだ



←敵をやっつけて乗り物を奪い取る。それに乗って進んでいくのだ



→ゴールには仲間が1匹いる。つくと扉が開いて外へ脱出するというワケだ



↑なぜか水の場所も。下に酸素量が



↑4面ごとにボスとの対決がある

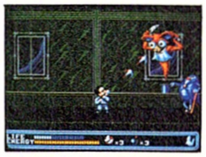
ゴーストバスターズ

■セガ■3月発売予定■¥6000(税抜き)

◆人気映画がアクションゲームに！

映画のほうはパート2がこの冬に公開されたから見た人も多いんじゃないかと思う。ゲームのほうはパート1から題を取っている。

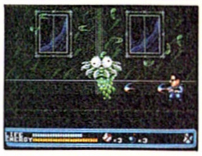
内容はごく普通のアクションゲーム。3人のゴーストバスターズから1人を選んで、モンスターを退治しに行くのだ。ひょうきんなモンスターがしっかりと表現されていて楽しい。



←中ボスは頭と胴が離れて襲う



←モンスターの中身をキャッチ！



←ボスは巨大な上に攻撃もキビシい



↑事件の起こった屋敷へと急行するバスターズ



↑銃でザコモンスターをビシビシとやっつけよう

パトレイバー

■セガ■4月発売予定■¥6000(税抜き)

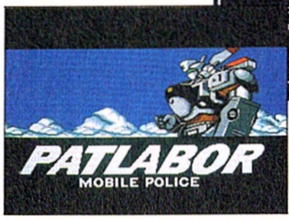
◆近未来の警察が舞台のAVG

ゆうきまさみ原作のアニメのゲーム化。コマンド入力タイプのアドベンチャーゲームだ。まだまだ開発途上のため、あまり紹介することはできないが、まあこの通りである。

近未来の警察を舞台に、そこで活躍するロボット、パトレイバー。これらが巨大な敵に立ち向かう！



↑セガのコマンド型AVGは「孔雀王」以来だったっけ？



←なかなかアニメっぽいタイトル画面

MEGA DRIVER'S SALOON
……メガドライバーズサロン



正月なんてのは過ぎてしまえばあっという間の出来事。世の中はすっかりただの1月になってしまいました。

さて、目についたのは「ゴールデンアックス」に対するお誉めの言葉。東京の高橋広忠クンは「魔法がメガドライブらしくて良かった。でもスケルトンがあんなに強いなんて」なるほど、確かにその通り。同じく東京のL330SAMクンは「キャラはデカいし、よく動く。すごくいい移植なんじゃない」成沢も仕事で飽きるほどプレイしたのに、しっかり買っちゃったからねえ。ところで東京のBY SWATクンからの質問。「メガドライブのジョイスティックは出ないのですか」まだはっきりしたことは言えないんだけど、どうやら電波新聞社が開発しているらしい。PCエンジンのジョイスティックで評判のメーカーだけに、メガドライブのジョイスティックも、とのことらしい。「アフターバーナー」用のハンドルスティックはもうほぼ出来ているけどね。これもそのうちはっきりすることでありましょう。



▶東京都 おばけの鬼太郎

卓也君、裕美ちゃん、みんな好きだ。

アッと言う間に通り過ぎた
ゲームセンターの思い出は、
涙なしでは語れない。
涙なしではとても読めない。



A CATCHER IN PACKLAND

田尻 智 著

パックランドでつかまえて
～ビデオゲームの青春物語～

1990年1月下旬発売予定
¥900(予価)

知らないうちに泣けてくる
デジタルでアナログな感動エッセイ集

コラムランド

column land



ILLUSTRATION RISA IMAI

★inside column★

今号のお題

馬が好き

文／高橋政輝

僕がまた高校に通っていた頃、といっても昔じゃなくて、ほんの数年前の話だけれど、たまに（ほんとにごくたまにだよ）学校をおサボリしては上野動物園へ遊びにいくのがたまらなく楽しかった。なつかしいよなぁ。なにせ私服の学校だったのでその点は便利だったのだ。あ、なんだか自分がひどい悪人に思えてくるな。まあ、もう時効だろうからいいか。

平日の動物園てのは、あたりまえだけれど人が少なくて本当に静かだった。こちらが逆に動物達に見られているような錯覚を起こしそうなほど。ふところに余裕があれば水族館にもいったっけ。

最近は全然動物園にもいかなくなっちゃったけど、かわりに動物写真の本なんかを買い漁っている。特に鳥と、今年の干支だからというわけじゃないけど馬の写真が載ってるものがお気に入り。ワシやタカなどの翼がどーにもかっこよくて、見とれてしまうんだな。馬の持つフォルムも美しい。駆けている姿にはドキドキしてしまう自分はやっぱりちょっと（かなり？）変かもしれない。別に動物愛護の精神がどうだとか、ナチュラリストだとかいうわけではまったくなく、そういった動物の姿形にほれてるだけなんだけどね。動物自体が好きなわけじゃなくてね。

こんな僕も今年は成人式を迎えます。10代最後の1年はあっという間に過ぎてしまってやり残してしまったことがたくさんあるような気がしてならないけれど、それはそれで置いといて、20代最初の年をいかに使うかが問題だなあ。まだなんも考えてないんだけど。

筆者紹介

イラストレーター。本誌連載中の「風よ。龍に届いているか」でベニー松山と息の合ったところを見せてくれる。別名高橋キメラ。

怪物博物館（ゲーム編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉔

スーパーオデッセイ

by 北枕獲

難産の末？ とうとうゲームができたよっ、というお話。

どーもぉ、お久しぶりの北枕であります。東京ドームで"富士通電脳遊園地"ってのがあったでしょ。ちょっと覗いてきたんだけど、なかなか盛況だったね。で、何で覗きにいったかってーと、ウチで創ったゲームが出品されてたからなんですよ、実は。180番ブース、ウェーブトレインの『スーパーオデッセイ』がそれなのだ。ウェーブトレインってのはね、ＪＩＣＣのコンピュータソフトのレーベル名なんだ。てなワケで、今回は『スーパーオデッセイ』の話なのだ。はっきりいって、ＣＭなのだよ。へっへっへ。

スーパーオデッセイ
SUPER ODYSSEY
プロデューサー：佐藤信弘　チーフディレクター：ＴＹＲＥＬＬ辻　原画：森木靖泰　音楽：山中紀昌　制作協力：ＣＬｉＳ
対応：FM－TOWNS　モデル2
1989年12月　発売
発売：ウェーブトレイン　9700円

いやぁ、大変だったよ。でもさ、苦労したかいはあったと思うのだ。このゲームってね、リアルタイムで３Ｄダンジョンを探索するＳＦ・ＲＰＧなのだ。このリアルタイムってのが、けっこうコワいんだよねぇ。遠くから聞こえるモンスターの移動音…。角を曲がった途端にエンカウント!! もー、楽しーんだから。

さて、モンスターの話だ。自慢しちゃうけどね、いいよぉ。色変えなんてセコいことなしで、約80種類が登場するんだけどね。私や、鹿之助の描いたラフを、メカデザイナーの森木靖泰さんがきっちりデザインし直してクリンナップしたイラストを、スキャナで取り込んで、某社のグラフィックデザイナーさんが修正したのが、スーパーオデッセイに登場するモンスターたちなのだ。あー、書きたいことはたくさんあるんだけど、言葉が出てこないなぁ。やっぱり、かなり思い入れがあるからねぇ。ぜひ、買ってね…といいたいところだけどねぇ。ＦＭ－ＴＯＷＮＳのユーザーの皆さま、よろしくね。スーパーオデッセイだけじゃなく、電脳プラネタリウムとの２本立て、お得ですよ。持ってない人、店頭デモもやってますんで、見てやって下さい。

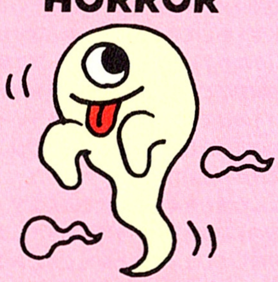
とゆーワケで、今後はＦＭ－ＴＯＷＮＳ、ＰＣ－9801、ＰＣエンジンなんかの予定もあるんで、乞うご期待なのでありますよ。

次回からは、またビデオ編をやるかんね。そんじゃ、また!!





電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊵

チカン

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

ついてくるのは誰？ 長い髪の女？ でもこの人は…。

チカンだ。

あたしにはピンときた。

駅からずっとあたしの後をつけてる。こっちが足を速めると、あっちも足を速める。ためしに立ちどまってみたら、テキの足音もぴたりと止んだ。

よっぽど振り返ってやろうかとも思ったけど、それから先の対処のしかたがわからない。ツカツカ近づいていって、いきなり一発お見舞いなんてはしたない真似できっこないし。万万が一チカンじゃなかったら、傷害罪だ。

距離を縮めてきそうな気配もないので、あたしは無視することにした。

夜なかの２時。真冬の街は人っ子ひとり見あたらない。コンパでうっかりノッてしまったのがいけなかった。

でも、こんな真冬にチカンやろうなんて奴、ぜったいダブルで狂ってる。

交差点に差しかかった。車なんか通ってないけど、信号が赤だったので立ちどまった。

その拍子にちょっと顔をそらして、横目でうしろのチカンを盗み見た。長い髪にほっそりした両脚が目に入った。

女!? じゃないの。やだ、レズのチカンってわけ？ ほんと世紀末ね。

がぜん勇気百倍。相手が女なら、こっちだって負けやしない。どこかで待ち伏せしてとっちめてやろう。

信号が青になった。そのとたんあたしは走りだした。当然のように、向こうも走りだして追っかけてくる。

しばらくいくと、左に折れる道が見えてきた。あたしは猛スピードで角を曲がって足を止め、電信柱の陰にさっと身をひそめた。

足音が近づいてきた。黒いシルエットが角を曲がってこっちへ走ってくる。いきなりあたしは、そいつの目の前に飛びだしてやった。「ちょっとお!!」

あたしは絶句した。

あたしだったのだ。

息をはずませながらあたしの前に立っているのは、このあたしだったのだ。

ドッペンゲルガー。分身。

思いだした。なにかの本で読んだっけ。もうひとりの自分と出会ってしまった人間は、間もなく死ぬことになると……。

ふいにもうひとりのあたしが消えた。

あくる日、あたしは真っ青な顔して大学にいった。教室のドアをあけると、由加里が飛んできた。

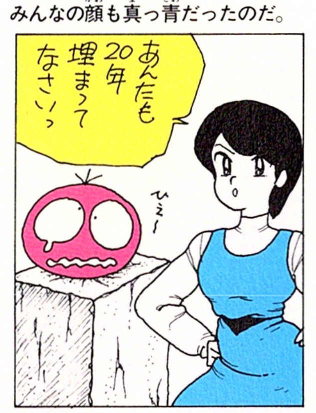
由加里の顔は真っ青だった。

「あなたも？」そう彼女がいった。

クラスの連中がいっせいにあたしを見つめた。

そのとき、やっと気がついた。

みんなの顔も真っ青だったのだ。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑮



入院日記

by 亀仙松ちゃん



イラスト・鈴木みそ

うれし恥ずかしモーチョウ手術なのだっ！

まともな新年の挨拶もせんうちに、1月も下旬。早いもので今年も12分の1年が、過ぎてしまいました。これじゃから、年をとるのが早いんじゃよなー。ところで、〝HDN〟でもかなり前の号でお知らせしたとおり、何よりも大好きな「ポール・マッカートニー」の初来日が3月に決定！　さらに、ポールの前座？　かのように「ローリング・ストーンズ」も来日！　ワシがこんなことを書くと、小学校のころみたいに、ビートルズ派VSストーンズ派に分かれて、言い争いになるんじゃないかな？　まあっ、そんな尻の穴の小っちゃいことは、この2大アーティストの前ではどうでもよくなっちゃうのが、ファン心理。狂喜乱舞、毎日がお正月の気分じゃ。

◆　◆　◆

それじゃあ、音楽の話はこのへんにして、そろそろ本題の『亀仙松ちゃんの入院日記Part-II』をおっぱじめようかね。その前に、前回までのあらすじを手短にひとつ。

モーチョウになって入院。美人の看護婦さんに、嬉し恥ずかしの？剃毛をしてもらい、いよいよ、手術直前ってところまでを話して終わったワケ！

◆　◆　◆

10月25日Part-2

目のやり場に困る、剃毛が終わると下半身をくまなくアルコールで拭かれた。臭いが鼻をツーンっと刺す。なんとも言えないトリップ感だっ！　綿棒片手に看護婦さん、またしても

「失礼〜しま〜す」

でたな、かわいい顔していやらしことする『失礼します攻撃だっ』。今度はどんな辱めをワシにしてくれるんだ。っと、心がときめいた。だんだん、マゾッぽくなっていく自分がわかる。

おなかをコショコショとまさぐっている。いったい何をしようと言うんだ！気持ちいいじゃないか。くすぐったいような気もするけど。最初はみんなこんななんだよな！きっと。だんだん力がなくなっていく、ひょっとして…。

「ずいぶん、汚れていますね〜、おヘソ。ゴマがいっぱいですよ」

「へーそー、あはは。考えてみりゃ、生まれてこのかた1度も洗ったことなけりゃ、掃除したことないな〜。へそのゴマ取って、油でも作るのかい？」

ニコリともしない看護婦さんの顔を見つつ、『はずしたナ』ッと思った。当たり前といやー、当たり前だけど。

ていねいに、丁寧にゴマ収集している看護婦さんを肩越しに見ながら、モーチョウなのに、なんでへそのゴミ取りが関係あるんだろう？　と疑問に思いつつも、またしても、なすがままに、されるがママに、キャラメルママに。

他から見えないようにカーテンを締めながらにっこり微笑んでこう言った。

「ハイ。それじゃあ、下着脱いで寝巻に着替えてください。T字帯も忘れずにしてくださいね♥」

他から見えないようにカーテンを締めながら

「どうもありがとう」

ところで『テージタイ』ってなんだ？これが何と聞いてみるとなんてことはない、『フンドシ』。オレは、宮沢りえかっ。きちゃないオケツ出してどーすんだぁ？　もーこーなりゃ、矢でもフンドシでも持ってこい。着てやろうじゃないか。病院もなかなかトレンディじゃないか。

「それじゃストレッチャーに乗ってください。手術室に行きますので」

『いよいよかいっ』と心の中で想い、テレビドラマに良くありがちな台の上に乗り込んだ。

このころになると、いろんなムリッキシ初体験を強いられたせいか、すっかりモーチョウのことなんか忘れて、ゆとりある対応ができるようになっていた。とゆうよりは、なぜか痛くなくなってきた。それなのに、ああ、それなのに。ガタピシ揺れて、『まな板の上の鯉・松本』は1階にある手術室へと連れていかれたのだった。

手術室の中は、最近テレビで再放送されてた田宮二郎の名作『白い巨塔』ばり。オペ用の大きなライトに、いかにも痛そうなメスなんかを置く銀色の台。遠くで響く話し声。心電図が動いてる。ちょうどその時である、背後から殺気を感じたのは。

「失礼しま〜す」

でたな、『失礼します攻撃』。またしても下半身攻撃だろ。望むところだ!?

「背中を丸めてください。できるだけ動かないようにね」

背骨に冷たいものを感じたので後ろを振り返ると、この世のものとは思えない、馬に打つような大きな注射器。ワシは、馬年生まれだし、顔も長くて馬みたいだけど、馬じゃない。馬じゃないんだー。ズブッ！

心電図も心なしか早く、大きく、波打ってるみたい。背中にズシッと大きな痛みがきた。また、看護婦さんの声

「動いちゃダメっ！」

その時だった、心電図の波形がピタっと止まり、水平線のように真っ直ぐになった。それまで慌だしかった周りが静かになった。

ヤベー死んじゃうのかナー？　モーチョウで死ぬやつなんか今どき聞いたことねえぜっ！　きっとあのブットい注射器間違えて変なところ打っちゃったんだ！　きっと。くそーお！　ワシにゃあ、嫁こそいないけど、たくさんの社員もいるし、飯も食わせていかなけりゃならねえ。考えてみたら長いようで短い人生だったな〜。心電図よ動けっ。バトランドの教会へ行きて〜よ〜。

「あらイヤだっ!!　どーしよう」

婦長さんの声だ。とうとう死の宣告を受けるんだ！　死にたくね〜よ。

「困ったもんよね。動いちゃだめって言ったのに手を動かすからセンサーがはずれちゃったじゃないの。心電図も止まっちゃったわ」。

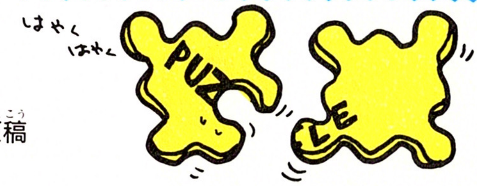
大霊界の宣伝マンこと丹波さん、残念でした。



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

VOL.12



昨年暮れ、ぼくはベルギー・ポルトガル・スペインを取材旅行した。今回と次回の原稿は、その旅から題材をとったものだ。フラメンコでも聞きながら読んでほしい。

脱出パズル編

武器を持たないマタドール、無事に逃げられるか。

さっそくだが、ぼくの旅行の目的は次のどれだろうか。

1. 「ドラクエⅣ」のスタッフ一同は、開発にはいる前、スペインを取材旅行している。「ドラクエⅣ」の内容を探るため、手後れなのは承知で、追跡取材した。
2. 近藤真彦の歌「アンダルシアに憧れて」に憧れて。(アンダルシアとは、スペイン南部のこと。歌に出てくるグラナダは、アンダルシア地方の都市の名前だ)
3. 必本編集部の、きびしい原稿催促から逃れようとした。
4. パスポートの有効期間が1ヵ月を切り、残り少なくなって、使い納めのために。

正解を示す前に、一言。ここはパズルのページだが、上のような問題は、パズルでなくクイズだ。

パズルとクイズはよくまちがえられる。というより、もともと区別しない人(同じものだと思い込んでいる人)が圧倒的に多いね。

ぼくは自己紹介のたびに「クイズ作家ではなくてパズル作家です」といってるんだけど、他己紹介だとしばしばこうなってしまう。「こちら、クイズ作家の雅孝司さんです」

それじゃパズルとクイズはどうちがうのか。

「あらかじめ正解を知っていなければ、いくら考えても答が出ないもの（ヤマカンで当てるのは別）」がクイズ。

「正解を知らなくても、筋道を立てて考えれば答を出せるもの」がパズル。

ま、実際には、微妙な境界線上の問題も多いけど。ついでだからもう1題クイズを出そう。

ポルトガルの首都リスボンで地下鉄に乗った。A駅からB駅まで45エスクード（ポルトガルのお金の単位）だった。ところが、同じ日に同じルートを逆方向にB駅からA駅まで乗ると、35エスクードですんだ。

行きと帰りでなぜ料金がちがうのだろう。こども料金とか、往復割引とか、回数券とかは一切関係ない。

ヒント：行きは、円をエスクードに両替したばかりで小銭がなかった。

（といっても、両替手数料のせいではないよ）

これなど、現地の事情を知らなければ、正解はまず出せない。まさにクイズだ。

では、解答編。

ぼくの旅の目的は、4が正解。

知ってる人もたくさんいるだろうけど、パスポートの有効期間が3ヵ月とか6ヵ月とか残ってないと入れてくれない国が多いんだ。ポルトガル・スペインはいずれも、そういううるさいことを言わない、良い国！だ。

次に、地下鉄料金の謎。

キップを買うのに、行きは小銭がなくて自動販売機が使えず、駅員から買った。帰りは、おつりの小銭を使い、自動販売機で買った。

そして（これが、知っていなきゃ絶対わからないことだけど）、リスボンの地下鉄は駅員から買うのと自動販売機で買うのと、同じ区間でも料金がちがうんだ。つまり、差額の10エスクードは人件費とでも考えるんだろうね。

というわけでクイズの例はおしまい。話はパズルに変わるよ。

スペイン名物といえば闘牛。闘牛士のことをマタドールという。(今回の原稿、ここまでは事実。ここからはフィクション)

半径18mの闘牛場（図の円はフェンス）のまん中に、マタドールが武器を持たずに立っている。

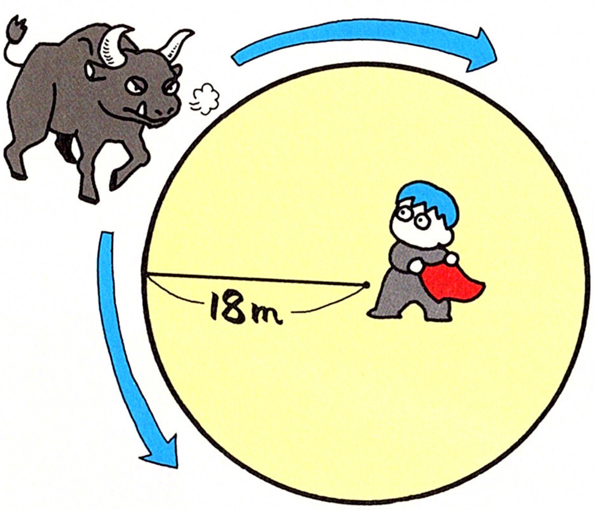
なぜか、フェンスのすぐ外側に狂暴な牛がいて、マタドールを狙っている。しかし、牛はフェンスを乗越えて入ってはこない。

とはいえ、マタドールも、ずっとそこで牛とにらみあっているわけにはいかない。なんとか、場外へ脱出しなければならない。

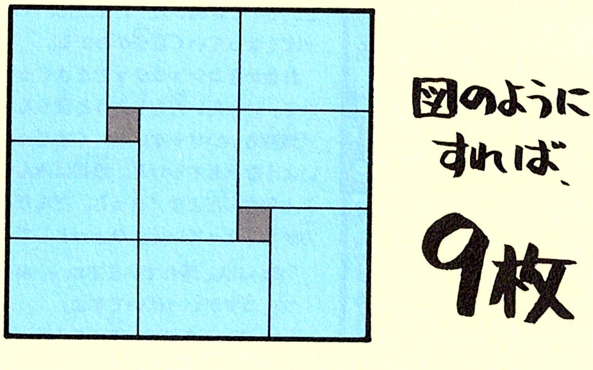
フェンスの外には武器がある。だから、フェンスの外に出たとき牛との距離が少しでもあれば、武器を使って牛を倒せる。

ただ、この牛が走る速さは、マタドールが走る速さの4倍なのだ。

マタドールは、どうすればたすかる（フェンスの外に脱出して牛を倒す）ことができるだろうか。



前・号・の・答・え



タイレル辻の

初級COM用語入門講座

第23回

"ゲーム制作に必要な要素"

本当に面白いゲームをつくるのは一体だれなのか？

ゲームを１本完成させるためには、さまざまな手順をふまなければならない。そういえば、必勝本にもゲーム制作の手順が載っていたっけ。

しかし、手順も必要な事だが、あくまでも手順は手順。そういったことが、おもしろいゲームを作るための必要条件ではないのである。

そのヘンをついた記事がない事に気づいたので、今回辻が、スーパーオデッセイ制作中に感じた事を書きつらねてみたいと思うわけである。

おもしろくて、楽しい、みんながハマるゲームを作るためには、手順ではなく、もっと根本的な問題を解決しなければならないのであった！

まず、ゲームデザイナーは、プログラムが組めなければ絶対にダメだ、という事に気づいた。これは前々から思っていた事なのだが、ベーシックでもなんでもいい、とにかく、自分でゲームなり、プログラムなりを作った事がなければ、絶対確実に、おもしろいゲームは作れないのである。

一歩ゆずるとしたら、完全にターゲットコンピュータのシステムを把握している事。それができているなら、なんとかなるだろう。

なぜ、プログラム技術がゲームデザイナーに必要なのだろうか。

それは、ターゲットマシンの限界と、なにができるか、それをちゃんと把握するためである。

把握していないで、ただ漠然とアイディアから草案にしていくと、必ず現実的でないシナリオを作りだすからなのである。マシンの限界、特性が読み取れなければ、面白いゲームを作るゲームデザイナーにはなれない。

ここでいっている、真のゲームデザイナーとは、単に草案を出す人のことではないのだ。これから作ろうとしているゲームの正確なビジョンを持ち、ゲーム制作スタッフをまとめ、進行させていかなければならない人の事なのである。

最近、コンピュータを知らない人がゲームを作る事が多くなった。それは、プログラマーがゲームを作っていたのでは、シナリオに限界があるからだ、違ったアイディアが出てこない、という理由をいいだすヤツがいて、プログラマーが考えるゲームを押しつぶしているからなのだろう。そういう事を言っている人は、はっきりいってゲーム制作を勘違いしている人なのだ。

あえて例に出すなら、鳴りもの入りで発売されたマザー、あれは本当におもしろかっただろうか？　ムダなところはなかっただろうか…。

そういう、プログラムの事を知らない人で、ヘンに外の事を知っていると、それをそのままゲームの中にいれたがってしまうのだ。過剰演出に走ってしまいがちなのである。そんなことでは、真におもしろいゲームは作れない。

もうひとつ例を出そう。あるソフト会社が、ゲームソフトを作りたいと、シナリオ専門に書いていた人のところにやってきた。ネタはキャラクターもの。それでアドベンチャーを作ってくれ、というのである。それで、打ち合せにいったところ、そのソフト会社ではゲームを作った事がないし、ゲームをまったく理解していなかったのだ。

つまり、権利をもっているから、それでとりあえずゲームを出してもうけよう、というハラなのである。それでも、そのシナリオ制作者はなんとかおもしろいものを作ろうと、がんばってはみた。しかし、試しに作ってみた、ほんとに単なる、アドベンチャーブックのようなシナリオを、そのソフト会社はそのままゲームにしようとしたのである。そうやって、あとはとりあえずのゲームができていったのである。

最後にもうひとつウチの事務所の例を出そう。こういう仕事をしてると、ゲーム制作の依頼が結構くるのだが、その内容は、これだけお金があるから、その範囲でおもしろいゲームを作ってもらえませんか、というものがほとんどなのだ。

まだそんなにゲームを出してないヤツがなにをいうか、と思われるかもしれないが、話が来たときに、面白いゲームができそうかどうかぐらいは察知できるつもりでいる。ゲームを作る時に必要な事は、まずデザイナーがターゲットのマシンの事を知っていて、陣頭指揮をとれるぐらいのバイタリティがあって、プログラマーと、こういう演出ができないかと、プログラム技術の話ができて、しかもこれは絶対に面白い！　という自信のあるソフトを手がけなければならないのである。

ここが重要なのだが、自分でおもしろいと思ってないと、制作意欲が続かなくなってしまう。ヘタすると半年～１年以上も、その事をやってなければならないのだから。逆に、自分が面白いと思っているうちは、アイディアがどんどん出てくるものなのである。

お金があるからゲームを作る、権利があるからそれで売る、ゲームを知らなくてもともかく作る、という考えでは絶対におもしろいゲームはできない。

いや、逆にいうなら、そういう状況があるからダメなゲームが後をたたないのである。人間は食わねば生きていけない。しかし、金目当てでゲームを作るようなマネだけは、みなさんにしてもらいたくないのである。今後のゲーム業界のためにも…。

スーパーオデッセイの話

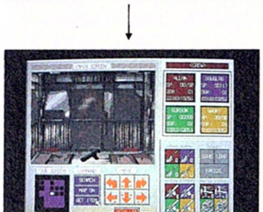
本文とはあまり関係ないけど、前回の続き、スーパーオデッセイの話をさせて頂きます。

ゲームの構成は、ウィザードリィ形式で、リアルタイムに進行していきます。モンスターがノロノロと動いて攻撃するのが、このゲームのポイントですね。

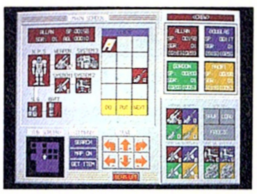
宇宙船アルゴ号というのに乗って、アルファケンタウリ星系、バーナード星系、ベラトリクス星系…と続いていきます。星系には降りられる星が１つ以上あって、星１つにダンジョン（31×31が平均）１フロア以上が存在してるのです。



①星系図から、降りる星を指定して、シャトルで降下する



②星の中のダンジョンでアイテムを拾ったりする



③これはサブ画面。サブを出していてもゲームは進行しているのだ



④その星系の謎を解くとアニメーションが始まって、次の星系へ、となる



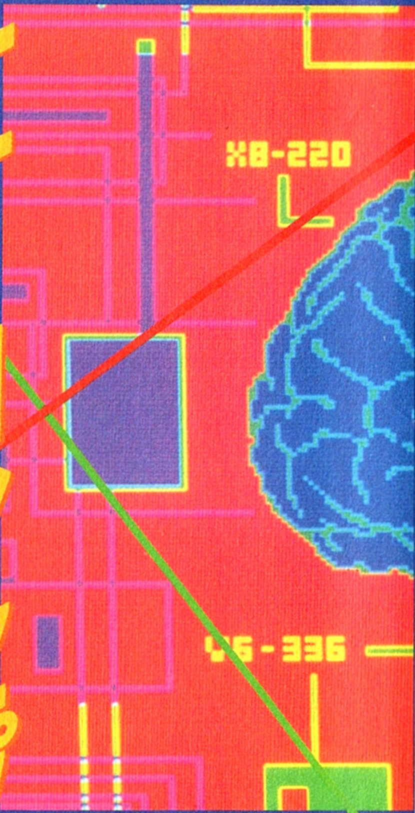
モンスター

ここにでてるのはベラトリクスの敵。量はここが一番なので、心してかかって下さい…。贅沢な使い方だなぁ…

Heisei-2
High Vision of New Games

ニューコンセプトTVゲームの可能性を探る。

'89年、コンピュータゲームに新たなる大波が打ち寄せた
勝敗、得点競争を超える、意表をついた楽しみ……
そんなニューコンセプトを持ったゲームの数々が
パソコンキッズのHeart of Gameを捕えたのだ。
そして今、その波が
家庭用TVゲームにまで及ぼうとしている。





Ⓐ



Ⓑ

ニューコンセプトが日本を席巻する日!?

シューティング、アクション、RPG……そんなジャンルでくくることのできない、新鮮なインパクトと斬新なシステムを持ったゲーム達、例えば、ひとつの都市を構築し運営する「シムシティ」、コンピュータワールドの住人としての生活そのものを楽しむハビタット、架空のファンタジー世界を自在に探索する「マンホール」……etc.

そんな、新しいコンセプトにより生み出されたコンピュータゲームが注目を集めている。もともとはマキントッシュ、アミーガといったアメリカンブランドのパソコン用ソフトとして登場したのだが、その主だったところが富士通やNECのパソコン用にも移植され、昨年のパソコン誌上をにぎわせることとなったのだ。

そして今年、これらニューコンセプトゲーム達のファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ移植の噂があちこちから聞こえてくる。派手なのは表面的演出ばかりで基本的なゲームシステムは毎度おなじみ、といったシリーズものばかりが幅をきかせている日本の家庭用TVゲーム業界。"まったく新しいゲーム性"というものが、それこそ喉から手が出るほど欲しいのも当然。

ひょっとして、近い将来ニューコンセプトゲームに手軽に熱狂できるその日がやってくるかも……。そこで、その実現の可能性をレポートしてみた。以下、一読を。

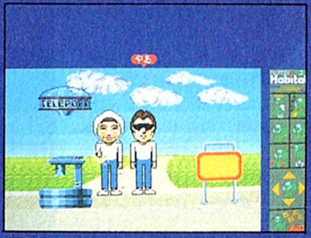


もうひとつの生活を楽しむ

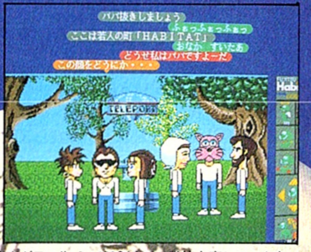
ハビタット

ルーカスフィルムが製作したネットワークゲーム。FMTOWNSにも移植された。ホストコンピュータに設定された架空の街にアクセスし、自分の分身を住人として住まわせる。その分身を操って、その街で様々な生活を営むのだ。他の住人達も、他のプレイヤーの分身。コミュニケートを楽しもう。別世界で生活する不思議な快感を味わうことができるぞ。現在のところネットワークゲームの究極のシステム！　無限の可能性を秘めている。

実現確率	■■□□□□□□□□		
メディア	SFC	メーカー	
寸評	パソコン版をそのまま移植することは不可能だが、スーパーファミコンが何らかの形で同様のネットワークゲームを考えているのは確かだろう。		



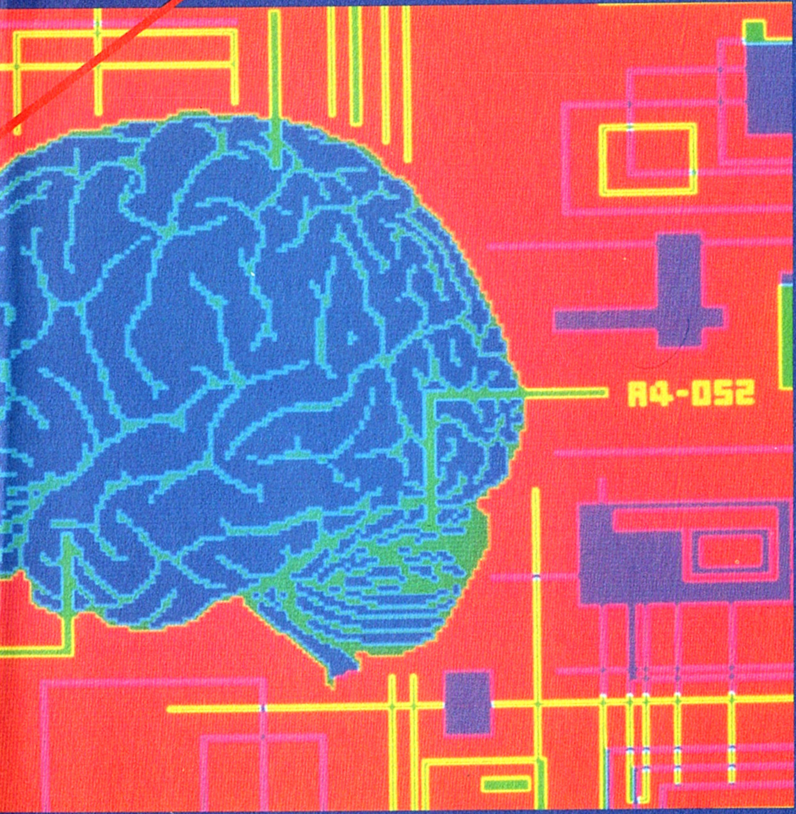
←プレイにはNIFTY-Serve加入が必要



→移動、会話、買い物といった現実的行動からワープ、変身も

文中表組の見方　実現確率＝このゲームがTVゲームに移植される確率をグラフ化。0～100%までの数値を表しています。
・メディア＝移植される可能性のあるハードを略号で示しています。SFC(スーパーファミコン) FC(ファミコン) PC(PCエンジン) MD(メガドライブ)・メーカー＝移植を予想されるメーカー名

コンピュータグラフィックス制作　真柴祐己



リアルタイム街シミュレーション

シムシティ

何もない大地に快適な街を作り上げ、市民の支持を得、発展させていくというゲーム。プレイヤーは市長として、都市計画や治世のセンスを問われるというわけだ。内容はかなり複雑だか、操作はきわめて簡単。様々な災害を乗り越え、巨大な街を完成させたときの快感はかなりのもの。東京都知事に、ぜひプレイしてもらいたい。様々な年代の世界各都市を選んでプレイすることもできる。



↑マッキントッシュII用¥9000　他にアミーガ、マッキントッシュ、IBMEGA用がある



←市民から税金を集め、予算を割り振っていく



↑せっかく作り上げた都市を様々な災害が襲う　危険！

実現確率			
メディア	SFC	メーカー	任天堂
寸評	すでにかなり開発が進んでいるとの噂も。できるだけオリジナルに忠実な移植を希望したい。もちろん、コントローラーはマウスで!?		

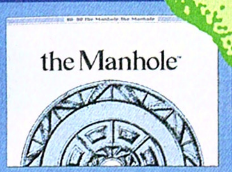
アップルタウン、大地くん、そして……

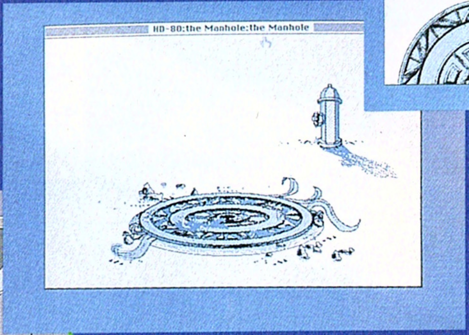
今のところファミコンで楽しむことのできるニューコンセプトゲームといえば、'87年DOGから発売された「アップルタウン物語」(写真A) くらい。また、PCエンジンの「大地くんクライシス」(写真B)にも、「シムシティ」に似たイメージがある。だが、これらのソフトがユーザーに画期的娯楽性を提供できたか、というと？？？　デザイン的にも技術的にもアイデアをゲームに活かしきれていない面もある。ここでクローズアップされてくるのがスーパーファミコン等の新ハード。パソコンに劣らぬ高性能が、今後のニューコンセプトゲームの展開を切り開く。

不思議な世界の旅人となる

マンホール

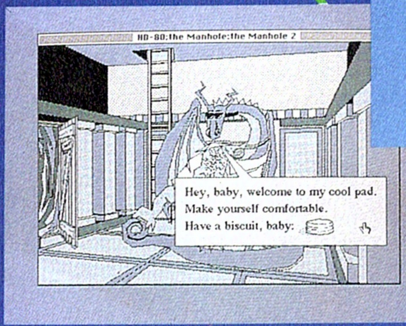
路上のマンホール、そこから全ての物語は始まる。例えるなら、アリスの不思議の国。マンホールのフタを押し開けのびていった豆の木に誘われ、たどりついたのは幻想的な魅力に満ちた世界なのだ。カーソルを移動させクリックするたびに、絵本をめくるようにシーンが展開する。プレイヤーは、未知のエリアを探索するときのような期待に、胸をおどらせる。





↑マッキントッシュ用¥6300、IBM用もあるぞ

←いたるところクリックしまくれば、次々とユニークな出来事が起こる



←あたかも自分がそこにいるかのような画面構成が素晴しい

実現確率			
メディア	SFC、PC、MD	メーカー	某社
寸評	絵柄、世界の構成、そして待ち受ける不思議な出来事……すべてにウィットに富んだハイセンスな感覚が必要。変に日本を意識せず、そのまま移植が良。		

Ⓒ



Ⓓ

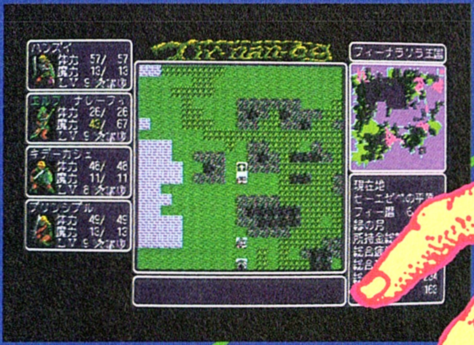


Ⓐ和製リトルコンピュータピープル。当時この「アップルタウン物語」を発売したDOGの勇気を、まずはたたえようⒷ大地を開墾していくところが気分の「大地くんクライシス」Ⓒ「マインドウォーカー」。“正気”と“狂気”がテーマの超異色作。カルト性高い。Ⓓ「パピー・ラブ」FMTOWNS版¥5800カードゲーム付きです

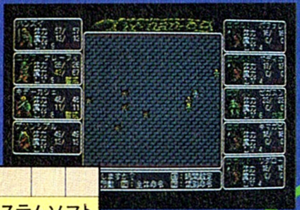
プレイするたびに新しいRPG

ティル・ナ・ノーグ

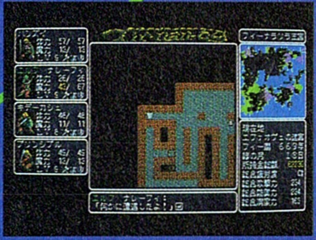
登場キャラクター、目的、地形といったRPGを構成する様々な要素が、プレイするたびに変更されるというお得なゲーム。その秘密はシナリオジェネレーターシステムと呼ばれる、シナリオ自動製作機能にある。これのおかげで、無限に近いバリエーションのRPGを楽しむことができるというわけだ。現在のところ、PC98用が市販されており、近々PC88シリーズ用にも移植される予定。また、このシステムを発展させたものが他のゲームとして発売される可能性もある。RPGとしては非常にオーソドックスな作りだが、このプレイの無限ぼさがニューコンセプト。今後の様々なゲームに大きな影響を与えるだろう。



↑一見すると普通のRPG。が、プレイする度に様々な設定が変化する。もちろん、MAPも



↑戦闘モードも、発売当時は画期的だった。攻撃のバリエーションが視覚的にも楽しめる



←迷宮にも無数のバリエーションが。何が待ち受けているか?



実現確率	■■□□□□□□□□		
メディア	SFC	メーカー	システムソフト
寸評	システムソフトのコメントでは、家庭用TVゲーム市場に魅力を感じているが具体的予定はない、とのこと。しかし、技術的問題が解決さえすれば……		

シムシティ、マンホールは移植決定か!?

「スーパーファミコン用ソフトとして、すでにシムシティの製作は始まっています。オリジナルを完全に移植したものになるか、それとも日本向けにリメイクするのか等は未定の段階。ただ、アメリカのオリジナル版の製作者も来日し、任天堂側と内容に関する打ち合わせはしました。」

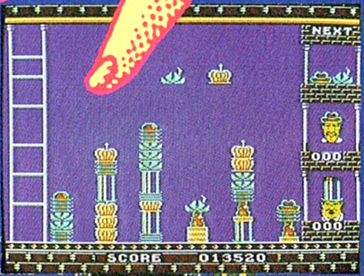
'89年12月20日、以上のような任天堂の正式コメントが得られた。やはりというべきか……。海外のゲーム版権取得は「テトリス」に次ぐ2作目、宮本茂さんが惚れ込み実現したという。

またアスキーは、ファミコンではRAMのサイズの問題でどうしても実現することのできなかった「バランス・オブ・パワー」のスーパーファミコン移植を真剣に考えている、との解答。

テトリス2登場

ハットリス

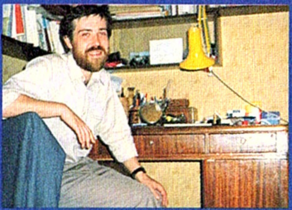
「テトリス」のアレクセイ・パージトノフの手によるパズルゲーム第2弾。かの大ヒットはフロッグか、はたまた彼の実力によるものか、注目せよっ!



↑これが噂のハットリス。この帽子を落とすと?



←御存知FC版テトリス



↑アレックシー・パジトノフ氏は、他にも様々なゲームを企画している



実現確率	■■■■■□□□□□		
メディア	SFC、FC、GB	メーカー	BPS・任天堂
寸評	現在のところゲームの内容は不明だが、プログラム自体がシンプルに出来上がっていることは間違いない。あらゆる媒体に移植が可能だろう		

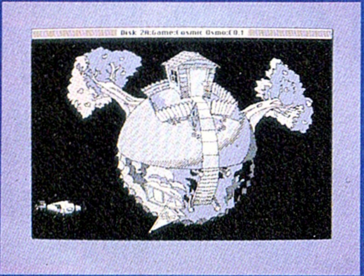
自分が主人公のアニメーション

コズミック・オズモ

「マンホール」続編。前作があくまでも静止画がベースであったのに比べ、これは完全なるアニメーションで描かれている。それによって、世界はよりいきいきと、ドラマティックに息づいている。机上のタイプをたたけば文字は打てるし、冷蔵庫の中ではオズモがつまみぐいしてるし、地面に触れれば花が咲く。世代を越えてプレイできる、ディズニー映画のようなソフトだ。



↑マッキントッシュ用¥9500 けだし"インタラクティブな絵本"



↑はるかな星の彼方、奇想天外な世界が……

実現確率	■□□□□□□□□□		
メディア		メーカー	
寸評	このゲームがカラーで移植されれば大変な話題を巻き起こすことは間違いない。が、現在のところアニメーション作製ソフトの移植に多大な難関あり。		

さらに、メーカー名を明かすことはできないが、ファミコンで実績のある某社が、「マンホール」の版権を取得、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブなど全メディアを対象に移植を考えている。ただし、記録装置が必要なためCDロムでなければ対応できないらしい。

逆に、ハビタットに関しては問題が多そうだ。版権的には他のメディアに移植することは可能だが、技術上辛いでしょう。というのがFMTOWNSで「ハビダット」を移植した富士通のコメント。グラフィックだけでも100メガを必要とするとてつもないゲームなのだ。

また、「コズミック・オズモ」も、アニメーション作製プログラムの問題で、今のところTVゲーム機では対応できそうにないというのが実情のようだ。残念……。

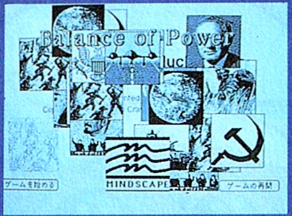
ゲームには無限の可能性があることを知ろう

世界を掌中に収める、この快感

バランス・オブ・パワー

プレイヤーは、まずアメリカの大統領かソビエトの共産党書記長かを選ぶ。そして、1986年から8年間、世界を治めるのだ。軍事、経済、外交を駆使し、世界各国の威信を集め、指導者として認められなければ世界のバランスは崩れてしまう。そうなれば地球は破滅……という怖ろしい設定のシミュレーションゲームだ。最初は200本売れればいいと、しゃれで作ったゲームだが、マッキントッシュ、PC98、MSXと移植され、それぞれにかなりのヒットを続けている。

↓マッキントッシュ用¥12800、他にMSX用、PC98用あり





↑自国の政策を決定し、その上で相手国の政策に抗議を行い、さらにその結果を見ながら次の政策を決定する

実現確率	■■■□□□□□□□		
メディア	ＳＦＣ	メーカー	アスキー
寸評	システムもプログラムもシンプルに仕上げられている。ＦＣでもかなり移植が検討されたらしいが、ＳＦＣではぜひ実現させてもらいたいもの。		

ダイナミックでシンプルな娯楽性を！

ニューコンセプトゲームの魅力を言葉で表すことはとても難しい。説明すればするほど複雑で難解な内容のように思えてくるからだ。しかし、実際にプレイしてみると、その手順は非常に簡単。そして、その面白さは「テトリス」のようにシンプルで力強い。そこがアイデア倒れのキワモノとは一線を画するところ。しかし、ここまでの形に仕上げるためには相当な技術と思考の積み重ねがあっただろうことを忘れてはいけない。移植を検討している各メーカーはそこのところ、慎重に……。

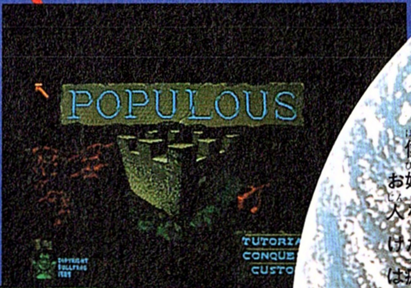
また、今回取り上げることのできなかった要注目のニューコンセプトゲームとしては、以下のものがあげられる。マッキントッシュ版で人気を集め、FMTOWNS版にも移植された「パピー・ラブ」。これはゴミ捨て場で拾った子犬を調教し、ドッグショーをめざすといった内容。同じくマッキントッシュ版の、人格形成ゲーム「オルター・エゴ」。脳内の精神世界を探険し病んだ心の治療を目指す「マインド・ウォーカー」。サイバーパンク小説の代表作「ニューロマンサー」のゲーム化……etc。

早ければ年内、遅くとも来年には、家庭のＴＶをモニターに、楽しむことができるニューコンセプトゲームの数々、まずは御期待。

ついに、神にだってなれてしまう！

ポピュラス

世界に人類が誕生し、文明を築いていく、そのプロセスをコントロールしていくのだ。果たして人類の行き着く先は善か、悪か……全てはプレイヤーの手にゆだねられている。設定のスケールの大きさからいうと、ピカ1。





↑善サイド、悪サイド、どちらを選ぶこともできる。強力な騎士を育て、バトルだっ！

↑起伏の激しい土地をならし、文明を起こす。どんどん街は広がって…

実現確率	■■■■□□□□□		
メディア	SFC、MD、PC	メーカー	
寸評	まだどこのメーカーからも名乗りは上がっていないが、日本人受けしそうなゲームだけに可能性はある。パソコン版の版権はイマジニアが持つ。		

キーワードは ネオ・シミュレーション

桝山　寛

僕たちは戦い続けてきた。それはお姫様を助けるためだったり、宇宙人をやっつけるためだったりしたわけだけど、最近ちょっとタタカイには疲れてきた。同じＴＶゲームの世界でも「その世界すべてを管理したり」(シムシティ、ポピュラス、バランス～)「そこで生活したり」(ハビタット、マンホール) するのが楽しそうに思える。ルールはあるんだけど、目的があまりはっきりしてない、なんて、もう「ＴＶゲーム」とさえ呼べないかもしれないけど、全然かまわないよね。

「勝ち負け」だけじゃなく、もっともっといろんな、現実ではできないことをシミュレートしたいと思う。それは、マンションでは飼えないペットのことかもしれないし、医学部に行かなかった人の外科手術かもしれない。オリジナルの「ウィザードリィ」や「ウルティマ」が、数年後の「ドラクエ」に影響を与えたように、ここで取り上げたような新しいタイプの娯楽ソフトが、日本の家庭用マシンにもどんどん登場してほしい。

著者プロフィール
桝山　寛　テクノディレクター。最近、ゲーム関係では「ＴＶゲームミュージアム」企画やビデオ「ダライアス２」(ポニーキャニオン) など。

取材協力「ハイパークラフト」☎03・447・4841 シムシティ、マンホール、コズミック・オズモ、バランス・オブ・パワーの価格は当店の本体価格です。

傑作ゲーム「クインティ」のキャラクター・デザイナー杉森建のコミックワールド!!





さて、もう一回続くかどうかはあなたのおハガキしだいなのだ。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

わたしはドラクエⅣをプレイするときの言葉いや決まり文句を決めた。「まずは第1章、いってみよー」で、次の章に移るたんびに「次、いってみよー」どーだ！

（東京都・滝原朋子・13歳）

▶なんか、すぐ終わりそーですね。

（マッキー）

ウィザードリィのBGMを作曲してる羽田先生のファンは多いと思いますが、先生は多分にバッハの影響を受けていると思われます。まだバッハを知らない方には「フランス組曲」「インベンション」「ゴルトベルグ変奏曲」をおすすめします。ピアニストはグレン・グールドが良いでしょう。ああ、これらのまた何とウィザードリィ的な事か。

（沖縄県・エルフの血）

▶というわけで、バッハのテープを送っていただいた訳です。ありがとうございました。なかなか良かったです。そーいえば、ハタ坊からも自分のギターをダビングしたGSソング特集のテープが送られてきましたが、忍者根本が見えないところにかくしてしまいました。チーン。

（井）

「ファミスタ選手名鑑」はよかった。久しぶりにみそさんの絵がたっぷり見れてなんか安心した。まだ必本が「スーパーマリオ、ワールド256発見！」なんてあぶない事やってたころからの読者の私としてはまるで我が子の成長を見ているようでうれしかった。

（東京都・清水浩善）

▶ちっとも変わらないという話もありますが……。

（ヒラ坊）

♪希望と勇気は受験生のしるし
24時間　戦えますか？
中3生～　高3生～
JAPANESE　受験生～♪

（神奈川県・FHAZER・17歳）

▶がんばってね。半分は実力、半分は運だもんねー。

（マッキー）

うちのクラスの担任Y先生、おねがいですから理科室でオーダインやらないでください。ちなみに、Y先生は「ファミコンをやる」ことを「やりコン」といい「オロナミンC」のことを「オロC」といい、「オロC飲んでやりコンしようぜ」といって生徒を理科室までつれていきます。

（東京都・あんこ＆さまちゃん）

▶エッチー。

（マッキー）

90年代のゲーム界とっぺもない予測
①前半―スーパーファミコン発売。メガドライブはもう少しはばをきかせ、PCはCDロムなしではゲームがつまらなくなる。ゲームボーイは3人に1台の時代。リンクスは……だめでしょう。テトリスⅡ、Ⅲとかがでる。
②中盤―スーパーファミコンがそれなりに普及。メガドライブの上位機種が2つは出る。PCはコア構想Ⅱとか言って、さらに上位機種をだす。カラーゲームボーイの発表。DQⅧ、FFⅦ WIZⅦの発表。
③後半―世紀末風のゲームの流行。たんばてつろうの死後世界シミュレーション空前のヒット。共産圏からのゲーム供給も安定。スーパーファミコンの上位機種、64ビットのウルトラ・ファミコンが発表（されるだけ）、メガドライブはテラドライブに。PCはさらに上位機種。ゲームボーイⅢも大ヒット。

（愛知県・恥頭巾・17歳）

▶なるほど。ウルトラ・ファミコンってネーミングはいいぞ。ありそーな話です。前に約束したタイのローレックス、プレゼントしますので至急住所を連絡してくださいね。

（ハルク）

イラストレイテッド・ファンタジー・ブック・ガイド買いました。末弥純さんのバルログはむちゃむちゃ（死語）かっこいかったけど、紹介している作品の多くがハイ・ファンタジーだったのが残念。続編をつくるかもしれないそうですがそのときはヒロイック・ファンタジーをメインにしてほしい。最後にハイ・ファンタジーとヒロイックファンタジーの違いについて。鉄と血と退廃的なにおいのする文章がヒロイック・ファンタジーで草と土と太陽のにおいの文章がハイ・ファンタジーだと私は思っています。（国産ファンタジーもいれてほしい）

（東京都・美しき化物・19歳）

▶次はヒロイック・ファンタジーをメインでやってみましょーか。他にもいろいろと参考になるご意見をいただきました。ありがと。

（井）

ないなんともバチ当たりな奴なんだが、こいつがまたドラクエⅥの事なんて全然知らないのだ。しかし、これはとんでもなくうらやましい事なのだと思う。なにせ買ってきたゲームを純粋に楽しむ事ができる。メッセージもモンスターも皆はじめて見るものばかり。そう、僕達が忘れてしまったゲームの新鮮さがあるのだ。昔、友達の家で初めてやったファミコンの驚きが懐しい今日この頃……。

（埼玉県・大和田茂・16歳）

▶なんでも初めてのことって、よーくおぼえていますね。でも過去ばっかりふりかえっちゃだめよ。まだまだこれから新鮮な驚きがたくさんあるんだから。なーんちって。私、何考えてんのかしら。

（マッキー）



↑今年も必本よろしくね（必本関係者一同）約1名倒れる寸前の人がいます。だーれだ。

ウィザードリィ・シナリオ#4の主人公（？）がワードナだったとはしらなかったものですから、最初読んでいて、おいおい、冒険者がこんなにボカスカ死んでいいの？なんて思っていました。最後に、あと書きを読んでなるほどと理解することができました。怪奇小説風という仕上げ方はとてもよかったと思います。もうドキドキするものがありましたから。あと、できればシナリオ#5も小説化してください。（個人的に第2章の「騎士」が好きです。騎士をめざしていながら、それに反するようなことをしてしまう……。ん～なんてことでしょう。）

（大阪府・平新一・18歳）

▶「ワードナの逆襲」の感想をたくさんの方からいただきました。どーもです。大阪の石田久美子さんからの女性の立場からのご意見には心をうたれるものがありました。努力します。はい。

（手塚一郎）

僕の弟は小2なんだけど必本を読まない……

ポニーキャニオンからでる「帝都大戦」がシューティングゲームだとおもしろいかもしれない。加藤が雲にのって帝都を破壊しまくる。あ、これだと「帝都大仙」になってしまうか。

（秋田県・大高大亮・19歳）

▶わはは。はい、ざぶとん一枚。

（ヒラ坊）

▶ようやく正月ボケから立ち直りつつある今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょうか。たくさんの年賀状、ありがとうございました。返事だせなくてごめんなさい。とゆーことで、90年代ますます面白くなっていく必本、次号の発売は2/2(金)。最近、すぐ売れちゃうのでお早めに。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

夢見るこころを持



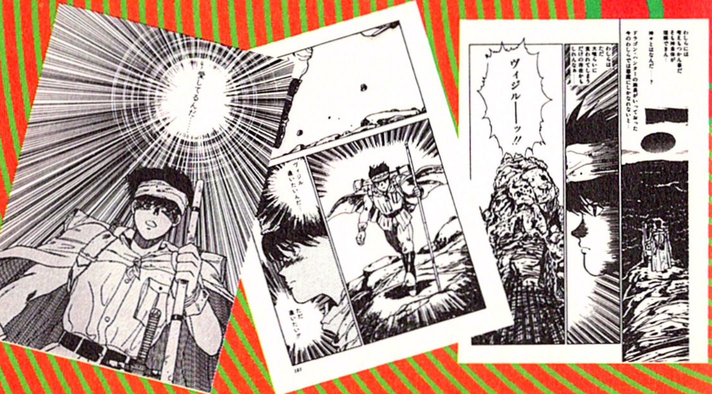
コミック版
ゼルダの伝説
末将崎雄・作／定価900円



大人気のＲＰＧがいよいよＨＩＰＰＯＮのゲームコミックに登場／リンクとゼルダ姫が魔族を相手に大活躍／最初は戦うための剣さえ与えられず、体力も低いリンクが、自分の能力にあった敵を倒して進み、ついには最強の敵、大魔王に対ち向かう。二人の運命は!?



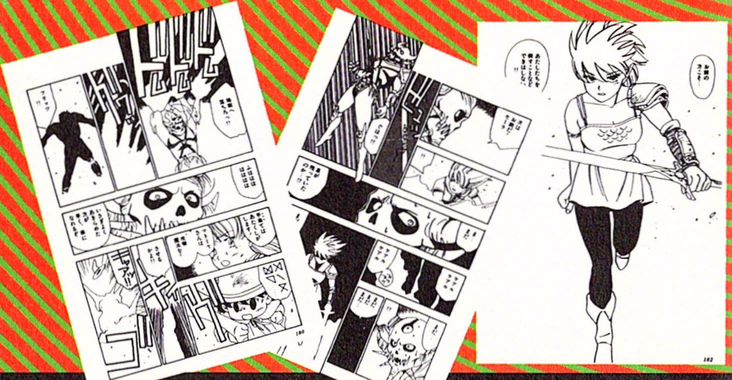
コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作／定価900円



生きながら石と化す竜。街を喰らい広がり続ける砂漠。神となることを夢みる男たち。襲いかかる魔獣の群れ。人々は滅びつつある魔法よりも未来に希望を託す。そして若き勇士アモンと謎の少女ヴィジルは出会った。ＲＰＧ新世代の為のファンタジー・コミック!!



コミック版
ファイナルファンタジー
海明寺裕・作／定価900円



暗黒の世界、醜怪な怪物が人々を襲い風は止み、海は荒れ、大地は腐ってゆく。だがひとつの預言があった。
「この世、暗黒に染まりし時、四人の"光の戦士"この地に現れん。」
――傑作ＲＰＧシリーズ第１作、ついに待望の完全コミック化!!

ちつづけたい!!





第1巻・邂逅編
定価906円
剣と魔法の迷宮世界の幕明け。護符とは何か？勇気と祈りの中、物語は始まった……。

第2巻・死闘編
定価906円
迷宮に蠢く怪物の群れ。策略が渦巻き、仲間は次々と命を落としていく。生き残るのは!?

第3巻・黎明編
定価900円
ついに明かされる狂王トレボーと魔導師ワードナの謎と真実！3部作・ここに完結!!

コミック版 ウィザードリィ
石垣環・作／ベニー松山・協力





THEゴジラコミック
定価980円

マニアによるマニアのためのゴジラ劇画集！全ページ、超豪華執筆陣によるオリジナル！見て驚け!!



遊遊記［前編 後編］必勝ガイドブック
ファミコン必勝本編集部・編
定価580円

悟空、三蔵法師、悟浄、八戒、そして女の子が繰り広げる冒険の旅。物語を読むように楽しめ、随所にヒントが隠されている究極の書。



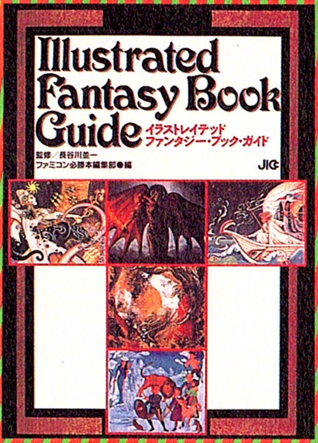
コミック版
ウルティマ エクソダスの恐怖
田中成治・作／定価880円

世界的名作ＲＰＧの世界を完全コミック化！聖惑星ソーサリアに封印されたエクソダスとは何か？死闘の果てに待ちうけるのは……！



コミック版
ウルティマ クエスト・オブ・アバタール
田中夕子・作／定価880円

エクソダスの危機は去り、ブリティッシュ王の手によって、平和な日々が約束されているかにみえた。刻々と近づく魔の手の予感は!?



イラストレイテッド ファンタジーブック・ガイド
ファミコン必勝本編集部・編
長谷川並一・監修／定価980円

世界の傑作ファンタジーを美麗イラストレーションと共に紹介！本屋さんにかけこんで片っ端から読みたくなる、粒よりのファンタジーだよ!!



小説
ウルティマ クエスト・オブ アバタール
井上尚美・著／定価980円

吟遊詩人、騎士、魔術師、羊飼い、鍛冶屋等８人の勇者が集まって、"聖者の道"を目指す!!



小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春
ベニー松山・著／定価980円

漆黒の世界からの覚醒。血潮冷えし肉体に再び宿る、蒼い魂。評論家各氏賞賛、新世代ファンタジー。



小説
最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著／定価980円

廃墟の魔獣／月下の青竜／灼熱の砂漠／夢幻の果実／神々の化石／そして謎の少女ヴィジルの正体は?

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「東宝1990年カレンダー」
(東宝)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは2月2日(金)当日消印有効。
発表は'90Vol.7の予定です。

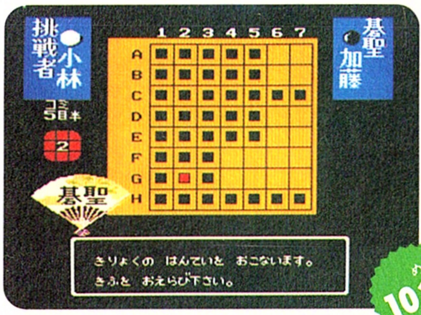




読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。

①囲碁名人（ヘクト）



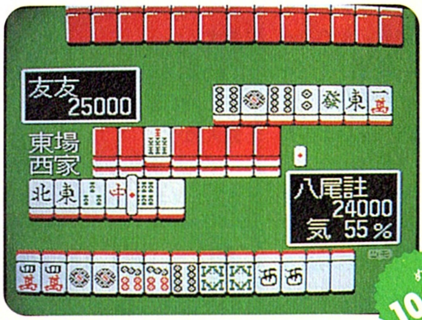
10名

②わんぱくダック夢冒険（カプコン）



10名

③東風（ナツメ）



10名

④名門多古西応援団（アスミック）



10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、2月2日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.7のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.23 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・安道春樹　宮城県・佐山勝供　福島県・河野吉伸　千葉県・坂元文行　東京都・神田武明　神奈川県・利安兼雄　長野県・石野正幸　静岡県・古屋孝清　愛知県・雨野文香　京都府・森野竹史　大阪府・戸田善文　和歌山県・三輪章高　兵庫県・永行恵美　広島県・静野和夫　山口県・呂田清一　香川県・陸野克友　高知県・木田武利　福岡県・田中明子　長崎県・生田巻雄　熊本県・山中幸伸　他60名

★ほしいソフト2本

青森県・新河正悟　秋田県・野山年勝　山形県・紫田晴行　栃木県・五木文也　埼玉県・知田好子　東京都・足川供和　山梨県・住長歳子　富山県・長野祐美　福井県・尾身高志　三重県・志田明和　大阪府・雪野久夫　奈良県・倉沢由雄　兵庫県・佐久間考夫　島根県・小島徹　岡山県・四村重行　広島県・染谷有利　徳島県・谷中陽二　愛媛県・堀田五郎　佐賀県・倉島由紀　宮崎県・木内要美　他30名

★ほしいソフト3本

秋田県・山形勇美　岩手県・野山順二　宮城県・池森友也　新潟県・平野保彦　群馬県・石川正雄　千葉県・羽賀高清　埼玉県・江谷進次　東京都・手嶋彦明　神奈川県・牧野和成　静岡県・平井宗治　愛知県・野口千恵　京都府・宮内賢一　大阪府・坂田和典　三重県・森村幹雄　兵庫県・先又千純　岡山県・石野和人　広島県・上門利樹　福岡県・古田啓次　宮崎県・筒井文子　鹿児島県・井上年明　他20名

★ワルキューレの冒険外伝

東京都・西沢晴美　静岡県・森田勝夫

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ゴルフッ子オープン

青森県・田中悠希　山形県・氷室大介　福島県・出水宏明　東京都・山田恵子　長野県・松田史裕　京都府・清水邦彦　岡山県・栗沢素子　香川県・牛島哲人　熊本県・加藤徹　鹿児島県・安田達也

②スクウェアのトムソーヤ

北海道・山石京次　宮城県・竹下雅雄　千葉県・坂下晴友　東京都・四門春美　長野県・保木輝正　大阪府・吉川智史　兵庫県・上野徳喜　広島県・安藤勝広　山口県・道長文夫　福岡県・大森明憲

③未来戦史ライオス

秋田県・賀川研二　埼玉県・玉川博史　東京都・志川弘文　富山県・小木曽洋平　滋賀県・安永之宣　大阪府・中神光司　広島県・福井一正　山口県・古田則夫　徳島県・平野務　宮崎県・桶口一郎

④ホステージ

北海道・菅井康明　岩手県・坂本誠二　群馬県・斎藤賢治　埼玉県・東山保子　神奈川県・小川正太　静岡県・矢嶋義之　愛知県・横山佳代　奈良県・三矢裕二　島根県・大島庄一　長崎県・臼井千秋

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

SEMINAR ゲームセミナー

任天堂(株)、(株)電通両社が'90年3月より首都圏地区在住の高校生以上を対象にした「任天堂・電通ゲームセミナー」を設立し、参加者を募集します。

このゲームセミナーに参加する資格があるのは、コンピュータに対して一定の知識・経験を有し、自分の創ったゲームソフトを「世に出したい」と思っている学生(社会人は不可)のみ。なお、このセミナーは〔入門セミナー〕と〔アドバンスセミナー〕の2段階で構成されます。

〔入門セミナー〕募集人数300名
開催日時は1990年3月24日(土)13:00〜17:00。会場は東京築地の電通本社ビル。参加費は無料。応募方法は「TVゲームについて思うこと」を400字程度にまとめて、住所・氏名・年齢・学校名(学部)を明記の上、〒104 東京都中央区銀座4-14-6 エイトビル6F「ゲームセミナー事務局」まで送って下さい。プログラム、講演者については後日発表します。この入門セミナーの応募〆切は2月25日(当日消印有効)となります。

なお〔アドバンスセミナー〕の受講者は〔入門セミナー〕受講者の中から能力・将来性を考慮の上、10名程度を選出し開発ツールによるファミコンゲーム開発の実習を行う予定です。

CONFECTIONERY イカスナック

みんなもう映画の「バットマン」は観たかな？ この冬、街を歩けばバットマンのあのマークがいろんな所で目についたよね。そのバットマンがカルビーからスナックになったんだ。名前は「バットマン イカスナック」。袋の中にはスナックの他にバットマンカードもついて30円。毎日のおやつや遠足の時にぴったりだよ。



「バットマン イカスナック」
30円(消費税別)
カルビー

CAMPAIGN ビデオプレゼント

(株)インテックより発売されたPCエンジンソフト「これがプロ野球'89」の発売キャンペーンとして、読売ジャイアンツ日本シリーズ優勝記念ビデオ「巨人奇跡の逆転日本一！」をゲームソフトを買ってアンケートに答えてくれた人の中から抽選で100名にプレゼントします。

応募方法はPCエンジンソフト「これがプロ野球'89」に入っているアンケートはがきのアンケートに答えて送るだけ。巨人優勝の感動の一瞬をもう一度家で心ゆくまで味わえます。

なお当選者の発表は、このビデオの発送をもってかえさせていただきます。



CALENDER "ゆうゆ"と365日

株式会社タイトーのイメージキャラクター"ゆうゆ"こと岩井由紀子が不思議なコスチュームでパフォーマンスしている1990年度版カレンダーをファミコン必勝本読者10名にプレゼントします。

応募方法はハガキに、住所、氏名、年齢、性別、職業(学年)、電話番号を記入のうえ

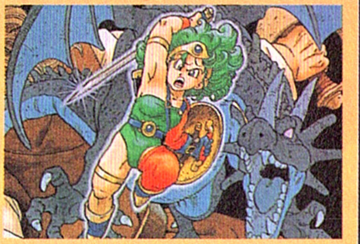
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 ファミコン必勝本「"ゆうゆ"のカレンダー」係

まで送って下さい。応募の〆切は2月2日、当日消印有効です。



ALBUM ドラクエⅣアルバム

いよいよ発売が目前に迫った「ドラゴンクエストⅣ」の交響組曲アルバムが発売される。もちろん音楽総指揮はすぎやまこういち、演奏はNHK交響楽団。ロゴステッカーと楽譜がついて、カセット・CD・LPそれぞれ2枚組で¥3500(予定)。3月中旬発売予定。。現在予約受付中。アポロン音楽工業



BICYCLE 君も西海岸へ

丸石自転車より日本で初めてのチェーンもベルトもないシャフトドライブによる自転車「ベベルテック」が発売されるのを記念して、親子ペアでアメリカ西海岸4泊6日の旅に招待というビッグなクイズキャンペーンが行われます。



ベベルテック・バットマンでちまたの話題となっている自転車の名前は…
丸石のベ◯ルテック

上のクイズの◯の部分に適語を入れるというのが問題です。

応募方法は官製ハガキにクイズの答え、応募者と、一緒に行く人の氏名、年齢、住所、電話番号、職業(学校名)を明記の上

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石自転車株式会社 営業企画室「西海岸ファミコン必勝本係」

まで送って下さい。応募〆切は2月28日当日消印有効です。発表は当選者に直接通知します。

VIDEO　ビデオ

クローンゲーム BODO

アメリカ映画のアップテンポなエンターテイメントものもいいけど、ちょっとトーンの違う西ドイツ映画なんてどうだろうか。本国はもとより、ヨーロッパ全土でロングランを記録し、さらに全米でも支持を集めたSFファンタジーがこの作品だ。天才的なハッカーで、しかもクローンを創り出す技術を持つ。そんな主人公の設定は、ちょっと興味あるよね。

ボードーは14才。スポーツはまったくだめ、学校の成績も今ひとつ。クラスの悪ガキにいじめられる毎日に、ついに彼は自分のクローンを創り出すことを思いつく。実験は見事に成功し、ボードー2世が誕生した。本人とは正反対の性格を持った2世は、何でもこなすスーパークローン。その活躍でいちやく人気者になったボードーは、前から憧れていた同級生のノバの気を引くことにも成功した。そんな時、秘密を知った2人の探偵がボードーを誘拐しようとたくらんで……。家では家政婦ロボットが身の回りのせわをし、パソコンのモニターからはメディカル・クリニックのメッセージが流れる。こんな未来ももうすぐかもね。





発売データ

クローンゲームBODO：発売：TDK　1月25日　¥15,244(税込)　製作：ハラルド・カルガー、エルビラ・センフツ　監督：グロリア・ヘレンズ　出演：マルチン・フォルベス、他

CINEMA　映画

ZIPANG

一時期は低迷がささやかれていた日本映画も、最近は若手クリエイターたちの活躍で話題作やヒット作が生まれ、活気づいてきたようだ。この「ZIPANG」は90年最初の話題作としておおいに期待できる快心の一作。監督は「20世紀少年読本」でノスタルジックな映像美が評価された林海象。製作は「帝都」シリーズで本格的な特撮シーンを見せてくれたエクゼ。この異色の組み合わせから生まれたのは超派手な時代活劇だ。

時は江戸。おたずね者の大盗賊・地獄極楽丸（高嶋政宏）と4人衆は、財宝が眠ると言われる古墳で黄金の剣を手に入れる。その剣は伝説の黄金国ジパングの扉を開く鍵、七支刀だった。そして極楽丸は3人の追っ手から追われるはめに。まずは極楽丸の首を狙う賞金稼ぎの女・鉄砲お百合（安田成美）。続いて服部半蔵と忍者軍団が七支刀を狙って後を追う。さらに古墳で千年の眠りからさめた古代人、ジパングの男が続く。いつしかひかれ合う極楽丸と百合だが、お互いの気持ちを確かめるひまもなく七支刀を巡る大争奪戦が始まった。半蔵は百合を罠にはめて七支刀を手に入れると、ジパングへの扉を開いた。次の瞬間、半蔵と百合はジパングへと消えていった…。



後半に出てくるジパング王の特殊メイクや、エクゼ得意のワイヤーアクションが迫力満点だ。

公開データ

ZIPANG：1月27日から全国東宝邦画系で公開　製作：(株)エクゼ、(株)東京放送　監督：林　海象　衣装デザイン：伊藤佐智子　テーマソング：X　出演：高嶋政宏、安田成美、ベンガル、修健

「テレカ情報局」

南野陽子・フジカラー

今号はお正月にふさわしく、アイドルの晴れ着特集といってみよう。

トップバッターを務めるのはやっぱりこの人、ナンノ。今や単にアイドルの代表というだけでなく、彼女には晴れやかな日本人の代表といったイメージがある。右カードは、昨年の正月前後に出回った、販売カード。最近は海賊版対策として、ナンノの関係者が、こうしたカードを製作しないようになってしまったのが淋しい。



←南野陽子〈110・35615〉

中山美穂・丸昌

こちらは着物メーカー、丸昌が、中山美穂をイメージ・キャラクターに起用して製作したテレカだ。ナンノと並んで美形アイドルの代表選手のミポリンも、なかなか着物が似合っている。'90年代のアイドルは、着物が似合うことが一流の条件となるかもしれないネー。



←中山美穂〈110・39838〉

西村知美

テレカ・アイドル、西村知美もご覧の通り負けていない。彼女の所属する芸映プロダクションでは、毎年正月が近づくと、所属するアイドル達がこうした晴れやかな姿を披露して、マスコミ向けの撮影会が行われている。中でも彼女が光っているのは、やっぱりこの純朴な笑顔があるからだね。



←西村知美〈110・36373〉

喜多嶋舞

アメリカで育った二世アイドル、舞ちゃん。着物は苦手かなと思っていたら、案外そうでもないのにビックリしたテレカ・コレクターも多い。涼しげな目元や右手の仕草など、日本の着物にピッタリ。これは「やまと」という着物メーカーが製作・発行したものだが、二世アイドルに着物という意外な組み合わせが、デザインのポイントである。着物に限らずこうした意外性を発揮することが、これからのカード・デザインには重要な要素となってくるだろう。



→喜多嶋舞〈ホワイト印刷〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― 日本チケットサービス

●プレミアムTOP5

1	斉藤由貴・卒業	〈110-119〉	11万円
2	西村知美・ドン松	〈330-887〉	9万円
3	中森明菜・明星	〈110-930〉	6万円
4	小泉今日子・明星	〈110-928〉	4.5万円
5	宮沢りえ・GORO	〈ホワイト加刷〉	3.5万円

●売り上げTOP5

1	宮沢りえ・富士通	〈ホワイト加刷〉
2	茅野佐智恵・三井	〈410-2952〉
3	中山美穂・丸昌	〈110-39838〉
4	酒井法子・グリコ	〈330-23796〉
5	島崎和歌子	〈110-64424〉

アイドル系テレカもこの2年間は、テレカ・アイドルの度重なる変動などダイナミックな動きがあったが、一ブームが去って、最近はまた、初期に発行されたベテラン・アイドル達の"定番銘柄"が安定した人気を示すようになってきた。新人はまだ新しいブームを創り出すほどのパワーがないようだ。売れ筋カードを見ると、CMがらみのアイドルなど、話題性のあるカードが強い。〒171 東京都豊島区池袋2-43-3 田村ビル　TEL 03-980-9701

TV テレビ INFORMATION

冬の夜、ふと空を見上げてみれば満天の星。空気の澄みきったこの季節、星を見上げて遥かな宇宙に思いを馳せてみよう。ちょっと寒いけどね。

宇宙時代が間近に迫っている 今明かされる最先端科学のすべて！

アーサー・C・クラーク監修の科学ドキュメンタリー「未知への旅」が1月29日から5夜連続で放送される。SFファンには言うまでもないが、アーサー・C・クラークは映画化された「2001年宇宙の旅」をはじめ数々の名作を生んだSF界の巨匠である。そのクラーク氏がこの番組に企画から参加し、まとめ役として独自の宇宙論を語ってくれる。レポーターは著書「ノーライフキング」でSF作家の仲間入りを果しした、いとうせいこう。そして、モデル、DJ、ミュージシャンと幅広い活躍をしている桐島かれんの2人が世界各地を飛びまわる。

それでは各回のテーマと内容を紹介していこう。まず1／29の第1夜のテーマは「宇宙」、人類が宇宙で生活する可能性を探っていく。第2夜は「地球」環境汚染によって危機にさらされている地球を救う方法を考える。第3夜は「生命」、バイオテクノロジーによる生命の新しい進化を探る。第4夜は「機械」、意志を持ったロボットの開発を取材する。そして最終日は「時間」、ビッグバンから現在までの歴史（宇宙の時間）を説明し、番組をしめくくる。その中でも見逃せないコーナーは、惑星探査機ボイジャーの海王星接近の最新映像や、火星の観測データをもとに作られた火星表面の迫力あるコンピューターグラフィック（第一夜）。生命のあらゆる情報がインプットされたDNA。そのデータを音符に置きかえる実験をしたDNA音楽（第3夜）。クラーク氏の最新作「宇宙のランデブー」にもとづいて作られた宇宙船ラーマの特撮シーン（第4夜）など。また、SFXメークの第一人者クリストファー・タッカー氏などゲストも豪華。

今まで僕達が小説や映画の中で親しんできた宇宙移民や、DNA操作といったテーマが今確実に現実に近づいていることを実感させてくれる5日間だ。



↑映画「2010年」 1／27 ウィークエンドシアター テレビ朝日 深夜1：15～3：10



←左からいとうせいこう、桐島かれん、クラーク氏



←オハイオ州立大学の巨大な六本足ロボット



←クラーク氏の小説をもとに作られた特撮シーン

放送データ

NECスペシャル「未知への旅」～21世紀へのタイムトラベル 1／29(月)～2／2(金) テレビ朝日系 PM11：30～深夜0：25 レポーター：いとうせいこう、桐島かれん ナレーター：徳光和夫

NEWS ニュース

1/20 ボクの女に手を出すな

フジテレビ系 PM9：02～10：54

スーパーに盗みに入ったツッパリ娘黒田ひとみ（小泉今日子）は、逃げる途中、若い弁護士の加島（石橋凌）に助けられる。加島のすすめで信州の大富豪・米倉家の遺児・遙（山田哲平）の家庭教師をすることになったひとみ。ところが遙を誘拐しようとする一味が現れ、2人は追われるはめに……。小泉今日子が、元不良で天涯孤独の少女を演じたサスペンスロマン。相手役にロックバンド“ARB”のボーカリスト・石橋凌をむかえ、オシャレで無国籍感覚の映画に仕上がっている。



毎/土 ドラ・クエ今後の展開は？

フジテレビ系 PM7：30～8：00

テレビでは予告編がないので、ここで次のストーリーをちょっとだけ教えちゃおう。1／20のレベル6でアベル達はトレフ大陸へ向かうため港町マイラを訪れる。しかし海峡は黒い霧におおわれ船が出せない。海を渡るにはブレスストーンという石で竜の灯台に灯をともさなければならなかった…。1／27のレベル7ではいよいよ船に乗り、トレフ大陸へ出港する。途中、宝石モンスターの大王イカに襲われデイジィは海の中へ…。アベルはデイジィを救い出すことが出来るのだろうか？



PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

1/19 最新ソフト情報は「ニュージーランドストーリー」（タイトー）。攻略塾は「激闘スタジアム」（テクモ）。

1/26 最新ソフト～は「ヘビーバレル」（データイースト）、「SUPER魂斗羅」（コナミ）。攻略塾は「がんばれゴエモン外伝」（コナミ）。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

1/23 先取りコーナーは「ドロップロックほらホラ」（データイースト）。情報コーナーは「ブロディア」（ハドソン）。

1/30 先取り～は「キングオブカジノ」（ビクター音産）情報～は「PC原人」の裏技、“頭突き技”を紹介。

1/24 水曜ロードショー「マネー・ピット」TBS系 PM9：00～10：54 監督：リチャード・ベンジャミン 製作：スティーブン・スピルバーグ 出演：トム・ハンクス、シェリー・ロング '86・米

1/27 ゴールデン洋画劇場「プロジェクトA」フジテレビ系 PM9：02～10：54 監督：ジャッキー・チェン 出演：ジャッキー・チェン '84・香港

1/28 新番組「丹波・山瀬のパニックTV」日本テレビ系 毎週日曜 PM7：00～7：30 《バラエティ・トーク番組》

1/28 日曜洋画劇場「未来警察」テレビ朝日系 PM9：02～10：54 監督：マイケル・クライトン 出演：トム・セレック '84・米

1/30 火曜ワイドスペシャル「'90決定版!! いたずらウォッチング」フジテレビ系 PM7：30～8：54

1/31 水曜ロードショー「ポリスアカデミー3 全員再訓練！」TBS系 PM9：00～10：54 監督：ジェリー・パリス 出演：スチーブ・グッテンバーグ、ババ・スミス '86・米

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1990

NEW SOFT STREET



イエーイ!お年玉まだ残ってるかーい?オレなんか、もーすっからかん。とーちゃんに借金してドラクエ買うもんねー。でも借してくれっかなー。ま、いいや。さて今回はSNKのゴッドスレイヤーからスタートです。それから怒シリーズも3作目。もー怒りっぱなしのおもしろさ。さらにハドソンからワタル外伝。RPGしてます。コナミのモアイくんはかなりおすすめのパズルゲーム まだまだあるから読んでくりゃー。んじゃ。



／SNK／4月発売予定／¥7600（税抜き）

GOD SLAYER

ゴッドスレイヤー



NEW SOFT STREET

ありそうで実はあまり多くないゲームジャンルにアクションRPGがある。意外とファンは多いんだけどね。そこで登場するのがこのゲーム。100年後の世界が舞台の堂々たるアクションRPGだ。サブタイトルの「遥か天空のソナタ」ってのもイカしてるぜ！

これぞアクションRPGの王道なり

オーソドックスだけども小気味良さが魅力的だ！

ゲームの内容は、謎を解き、成長し、といった一般的なRPGのスタイルだ。戦闘はすべてアクション。剣を突き出して攻撃する。「ゼルダの伝説」タイプといえばわかるよね。ただし、展開面でカッタルさを感じるようなことはない。スクロールはスピーディだし、戦闘も歯切れ良く進んでいく。小気味良さが気持ちよい。

久びさのアクションRPGの"待望作"といえよう。



←剣を前方に突き出して攻撃する。敵はそんなに多くは出現しない。一匹とじっくり戦える



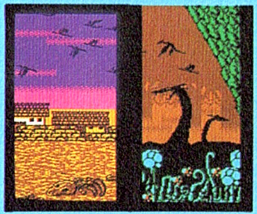
↑Ⓑ押しっ放しにすると



↑ビールを放ってるのだ

近未来の救世主伝説

199X年、自らの手により滅びかけた人類。100年後、生き残った人々は救世主が現れることを願っていた。そして……。



←モンスターが地上をうろつき回り、人々はその恐怖におびえながら生きていた。救世主の登場を待ちわびながら……



→コールドスリープルームから現れた一人の少年。この荒れ果てた世界を救える力を持つ唯一の人間。それが主人公だ！

眠りからさめた救世主が世界再建のために戦う！

さまざまなドラマが待つ

主人公が冷凍睡眠から目覚めるところから物語は始まる。ここは最初に立ち寄る「風の谷の村」とつながっている。村の長老に会い、主人公は自分がこの世の救世主であることを告げられる。それと同時に、4本の剣が世界を救うのに必要であることも……。

冒険の舞台は下の3ヵ所に大別される。地上やダンジョンでは秘められたアイテムを探したり、主人公の手助けをしてくれる4人の賢者に会いに行ったり、中ボスとの戦闘もあったりで、実に色いろな出来事が待ちうけているのだ！

大作の続編にはない新たな冒険世界を味わいたい向きに贈るゲームだ。

↓家がポツンと1軒建っている。いったいどんなヤツが住んでいるのか。味方だとは思うのだが——



↑これは装備品の表示画面。その時点で装備しているものが色つきで表示される。わかりやすいよね



地上（フィールド）



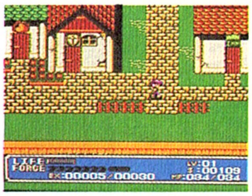
←平地部分は荒涼とした草原などになっているが、山道や森などの特殊な地形などもある

ダンジョン



←細長い通路が連続している。狭い上に、現れる敵は強いので、慎重に進んでいかなきゃならない

街・村



←RPGにおける街や村の役割はもうおわかりだよね。このゲームも例にもれずだ



↑山道では土の中から現れたゾンビが行く手を阻む



↑ここは薄暗い森の中。しかも毒ガスが漂っている



↑敵に気をつけていかないとぶつかってしまう



↑ダンジョンの中に人を発見。主人公を助ける「賢者」だ



↑人々から得られる情報は常に大切にしなくちゃね



↑これは武器屋。なかなか新鮮なアングルだ



／ケイ・アミューズメントリース／3月16日発売／￥5600(税抜き)



IKARI III

怒III

ゲリラ戦闘アクションの決定版「怒ＩＫＡＲＩ」についにパートIIIが登場だ。シューティング要素の強かった前々作とはうって変わって、パンチとキックで戦う肉弾戦がメインになっているのが特徴。もちろん2人同時プレイも可能だぞ。コイツあ楽しみだべ。

怒りまくってる2人の戦士の物語だ！

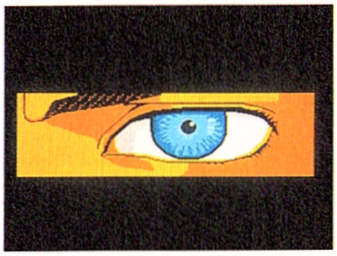
大統領の娘を救出せよ！

時は20世紀末。全世界は大恐慌に陥り、それと同時に各国では悪の組織を名乗る「クライム・ゴースト」なる秘密結社が暗躍し、密かに世界征服を企てていた。

それを知ったＡ国大統領は、断固排斥する態度を見せたが、「クライム・ゴースト」によって愛娘エリスを誘拐されてしまう。

困りはててシラガの増えた大統領は、２人の戦士にエリス救出と、組織の壊滅を指令する。２人の名はラルフとクラーク！

さあゆけ！　ラルフとクラーク！　世界の平和を取り戻すんだー！



←デカイー！　目がデカイ。ウムを言わさぬ大迫力のデモ画面ざます。うほほ



←たっ頼むだすラルフ、娘を助け出して欲しいだす」「うーん、どうしよっかな」

肉体こそ最強の武器だ！

パンチだ！



→そーらそらそら、パンチで攻撃。正義の鉄拳でザコ共を天高く吹きとばしてしまえー。いてこましたるでえー

キックだ！



←イカリキィーック！タダのキックじゃないんだよ。マワシ蹴りなんだよ。実は

とびげりだ！



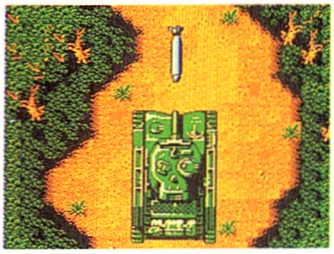
→どりゃー！　強力なジャンプキックだ。このワザさえあれば、オレ達の前に敵はない。

怒れ怒れ！3倍怒って敵「クライム・ゴースト」を倒すんだ

スゲエ変更された3作目

「怒III」は、前２作同様、人気アーケードゲームからの移植版。キャラクターのサイズは業務用に比べてかなり小さくなってしまったが、雰囲気はよく再現されているぞ。

「怒」と「怒II」は、マシンガンと手榴弾を駆使して戦うシューティングアクションゲームだったけど、今回はなんと、「ダブルドラゴン」風というか「脱獄」風というか、パンチとキックで敵をハリ倒しながら進む格闘モノゲーム仕上げになってしまった。銃や手榴弾は、パワーアップアイテムを取った時にだけ、ほんの数発使用できるのみ。これも時代の流れというものかのう。うーん、トレンディーだわ。とにかく、シリーズ物とはいえ、かなり新鮮な展開が期待できそうだ。



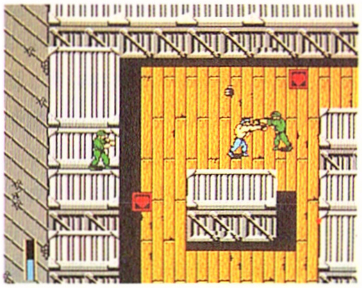
←スタート時のデモシーン。戦車に乗って敵地へ侵入していくラルフとクラークだったが…



←戦車が破壊されてしまい、パンチとキックのみで敵の大軍と戦うハメに。ひどすぎる



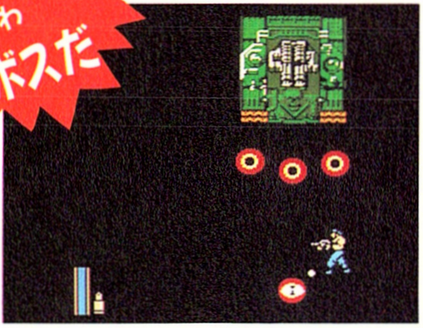
←川の流れに身をまかせ、ザブザブと進んでいく。チクショーこのクソ寒い時によー



←パワーアップアイテムも、取れば少しだけ武器が使えるようになるぞえ

ボスだボスだボス

うわ ボスだ



↑巨大戦車との対決では銃による攻撃ができる～だ



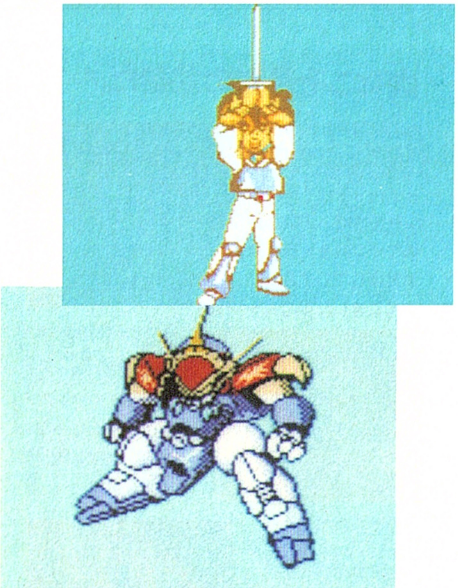
／ハドソン／3月23日発売予定／¥6800(税抜き)

MASINEIYUDEN WATARU GAIDEN

魔神英雄伝ワタル〜外伝〜



NEW SOFT STREET



1年前、日本テレビ系列で放映していた人気テレビアニメ、「魔神英雄伝ワタル」。

今年、「ワタル2」が始まるという噂の中で、ファミコン版「ワタル」が登場することになった。その名も「魔神英雄伝ワタル外伝」だ。外伝というだけあって、主人公はワタルではなく君なのだ！

ワタルがついにファミコンで登場するのだ！

外伝は君が主人公!?龍神丸といっしょに冒険だ！

神様がすむと言われるほど平和な層界山。しかし、悪の帝王ドアクダーが現れ、この地を征服してしまった。ワタルは龍神丸と共に勇敢にもドアクダーに立ち向かったが、謎のM2界層に入ってしまい、ドアクダーにつかまってしまったのだ。君は龍神丸といっしょにワタルを救う旅に出るのだ！



←ドアクダーまで寸前の所でM2界層に入りこんでしまったワタルたち、スキをつかれてワタルがつかまった！



→さあ龍神丸と共にワタル救出に出発だ！龍神丸がいれば百人力だぞ。物語はこうしてはじまる…

ワタルを追って謎のM2界層コンチャス草原

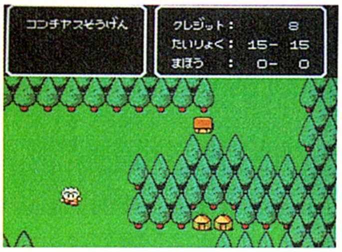
コンチャス草原は魔法使いサザビーの守る草原だ

ゲームは、オーソドックスなRPGだ。しかも世界は、みんなの知っている層界山なので、すぐ感情移入できるかもしれないぞ。移動マップ画面は君が町や村で情報を集めたりするのだが、敵と出会うと戦闘画面になり、君が龍神丸に乗って戦うんだ。敵キャラもスケルバットやフランケーン、ハングリオンやバッドダイバーなど、テレビに出て来たモンスターが相手なのだ。戦ってお金を貯めて、龍神丸に強い武器を買ってあげよう。また、ゲームを進めていくうちに、魔法を覚えたり、新しい魔神にも乗りかえができたりするぞ。

連れさられたワタルを追って、コンチャス草原へ来た君と龍神丸は、遊牧民の村を訪れた。話によるとワタルは北の地方へ連れていかれたという。言われたとうり、君は北へ向かったが、1人の男が立ち塞がった！男が言うには、この草原を守っているサザビーという魔法使いの許しを得なければいけないのだ。



←ワタルがつかまり、人々も不安をかくせない。みんなを安心させるのも君の仕事だ。さあ、まずは魔法使いサザビーの所へ



←そして出発地点のコンチャス草原。むこうに見えるのは遊牧民の村と山小家だ。さて、どっちから行こうか？

戦闘画面

戦闘シーンは、君が龍神丸を操作してドアクダーモンスターたちと戦うんだ。基本的にアクションタイプの戦闘シーンなのだが、それほど難しくなく、サクサクとテンポよく倒せるぞ。また、戦っているあいだは、下にメッセージが表示され、詳しい数値がわかるようになっている。敵に勝つと経験値とお金が手に入る。レベルアップして、体力を得て強い魔法と武器で、思いっきり戦おう！



←ミュートロン出現！こいつはかなりの強敵だぞ。よーく見て剣で切りかかろう



←やっとこさ倒して、出現した宝箱。経験値とお金が手に入る。よーく見ると、アイテムが…



／コナミ／2月23日発売／¥4800(税抜き)

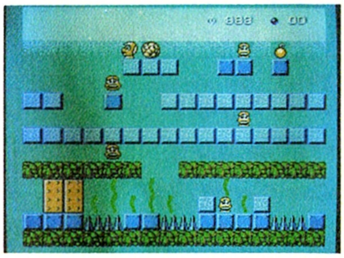
MOAI-KUN

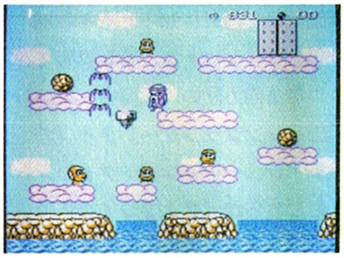
モアイくん



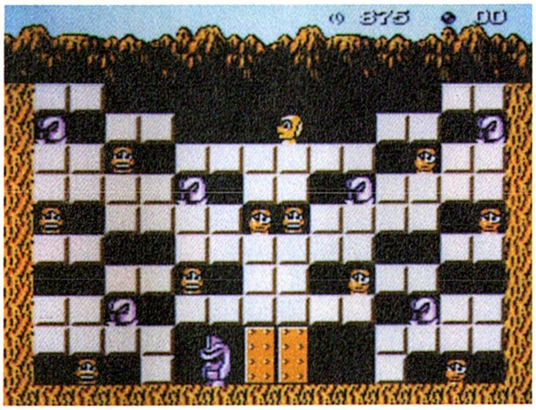
NEW SOFT STREET

「グラディウス」などで有名な、コナミのトレードマークキャラクターともいえるモアイくん。この度、彼が初めて主人公を演じる作品が発売される。タイトルはズバリ、「モアイくん」だ。今まで、コワーイ顔しか見せてくれなかったモアイくんが、可愛さたっぷりにとびまわる、コミカルなパズルアクションだぞ〜。


←各ワールドは、色んな所が舞台になっている。海に山に氷に島に滝に空に森に…。ここはマウンテンワールドだ


←ステージが進むと、敵キャラもスゴそうな者どもが多くなってくるんだよね。当然といえば当然だわ

けなげにがんばる勇者モアイくんだ！


←見てのとおり！ モアイくんが、ジャンプと頭突きを駆使して進めや進め、なのである

使命はプッチー救出

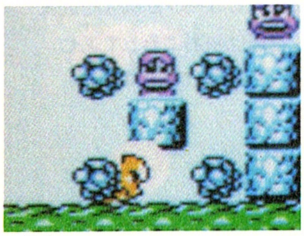
平和なモアイワールドを突如おそった魔の手。子供のモアイ、〝プッチー〞たちが悪者どもにさらわれてしまった。勇者モアイくんは悪の帝王スカルキングの住む、スカル帝国にたった1人でのり込んだ。さて、主人公のモアイくんなんだけど、今までの岩のカタマリみたいなイメージはなくなり、小さくってカワイイモアイになったんだ。このチビモアイが、自分と同じ大きさのブロックや岩で構成されているステージをめぐりめぐって、プッチーたちを助けてまわらなくちゃならないんだ。

ゲームの内容は、ちょっとしたアクションを必要とするんだけれども、それ自体は難しいものじゃなく、パズルがメインのゲーム、って感じだ。誰でも気軽にプレイできるのがいいトコロだ。で、ステージなんだけど、14ワールドが、各4エリアに分けられている、つまり、ステージ数は全部で56！ こりゃあ〜たっぷり遊べそうだね。それに各ワールドが、アイランドワールド、マウンテンワールド、アイスワールドなどなど、色とりどりに構成されていて、あきさせないんだ。敵キャラをやっつけプッチーを助けてモアイは進む、ってコトだ。

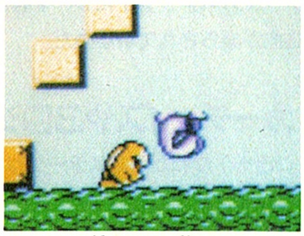
モアイくんの行動パターン…ジャンプ、頭突きetc.

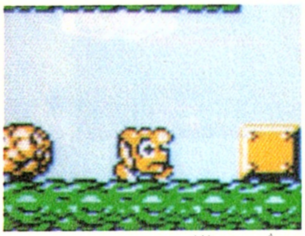
こうして進むモアイくん

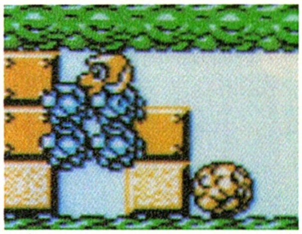
で、実際のモアイのアクションなんだけど、基本は、ジャンプと頭突きだ。自分の体の幅、つまり、1ブロック分はジャンプができる。頭突きはブロックをこわしたり、敵キャラをやっつけたりするときに使う。また、足場を作るときに必要な岩をとばすこともできる。アイテムとしては、爆弾が登場する。足下のブロックをこわすのに必要だ。トラップも沢山しかけられているぞ。のると落っこちてしまう足場とか、ジャンプ台などだ。敵キャラも色んなヤツらがいる。コウモリを口からはく奴、短剣を投げる大きなモアイ、すごいスピードで左右に移動する奴など。でも、ちょいと頭をひねれば、なんとかなるはず！

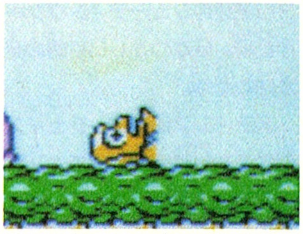

↑頭突きでブロックをこわすことができるっていうのね


↑はたまた、アイテムとか、岩を頭でたたくこともできるわけなのね


↑ひこひこ歩いている敵キャラも頭突きでやっつけられるのよね


↑でも、あんまりかたい所ばかり打ってるとこうなるのよ


↑爆弾をひろって使えば、こーんな風にブロックをこわせるわ


↑あまり高い所から落ちるとこうなるの。死んだわけじゃないの、寝てるだけよ





ファミコン／東映動画／2月6日発売予定／5300円(税抜き)

MOTTOMO ABUNAI DEKA

もっともあぶない刑事

NEW SOFT STREET

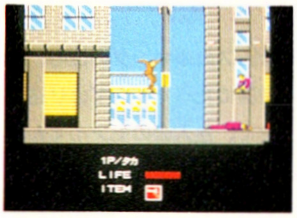
テレビや映画でおなじみの刑事モノアクション、「あぶない刑事」シリーズのゲーム版登場だ。ヨコスクロールのアクションゲームが基本だけど、3Dシューティング、カーチェイス、豊富に用意されたデモ画面で、ストーリーも盛り上がる。ファン必見だ。

テレビでもおなじみの名コンビが大活躍!

スーパー刑事コンビ「タカ＆ユージ」登場!!

港警察の刑事コンビ「タカ＆ユージ」は、その捜査法の過激さで内外に知られる名物刑事。彼らの今回のターゲットは、横浜界隈で勢力を広げつつある暴力団の「銀星会」だ。

ゲームは、「ローリングサンダー」タイプのヨコスクロール・シューティングアクション。タカかユージのどちらか（2人プレイなら両方）を選び、拳銃、マシンガン、手榴弾を武器にチンピラどもをなぎ倒すのだ。



←基本アクションは、撃つ、歩く、ジャンプする、ハイジャンプ、飛び降りるの5つ。ローリングサンダー型



←ステージクリアごとに登場するデモ画面。タカ＆ユージのスカした科白のやりとりがファンには魅力的



写真は映画「もっともあぶない刑事」より



↑→おなじみの2人組。ゲーム内でも2Pで楽しもう

撃って、撃って、撃ちまくれ! 敵は暴力団「銀星会」だ

全8ステージにわたる凄絶な戦い!

ステージごとにクリア条件が異なるのが、このゲームの特色。面数は8ステージプラスボーナスステージ1だが、それぞれに独自の趣向が凝らされているのだ。

ざっとステージ構成とストーリーを追ってみよう。まず、タカとユージは銀星会の拳銃密造所に踏み込む。そして重要参考人の宮坂を発見するが、逃げられてしまう。これがステージ1。次は、横浜市内を舞台に、銀星会の賞金首になったタカとユージが刺客を迎え撃つ。この後も、物語は映画にそって進む。

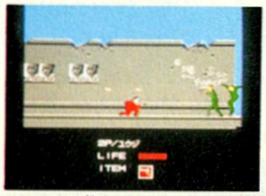


←横浜市内、米軍キャンプなど、背景も凝っていてなかなか楽しめる。映画を見た人なら、ーシーンごと思い出すことだろう

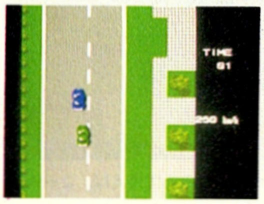
カーチェイスや3Dシーンもあるぞ

8＋1にわたる各ステージは、プレイヤーをあきさせないための工夫でいっぱいだ。ボーナスステージ、及びステージ7の最後には、3D画面のシューティングシーンが登場。昔なつかしい射的の気分が味わえる。

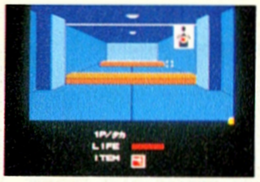
ステージ7は、カーチェイス。シビアな制限時間の中で、スピード感たっぷりのドライブが楽しめるのだ。



↑これは通常のヨコスクロール面



↓射的場を思い出すボーナス面。7面の対ボス戦の訓練にもなる



←カーチェイス面。スピード感もあり、意外と楽しめるのだ

パネルでパワーアップ

最初から持っている拳銃は、弾数無制限。そのかわり、連射はできないし、威力もない。たまに出現するパネルを取ると、マシンガンを最大99発、手榴弾を最大9発まで持つことができる。対ボス用の強力兵器だ。



↑マシンガンの弾数補充。1枚につき10発だ



↑こちらは手榴弾。1枚につき1発のみの補給



↑体力が3メモリ分回復するうれしいアイテム

ファイナルミッション

アクションシューティングの新作だぞー

■ナツメ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

「アバドックス」で、内蔵シューティングの世界を見せてくれたナツメが、今回新たなる作品を届けてくれた。「ファイナルミッション」とタイトルされたこの作品は、他惑星の侵略に対抗すべく、主人公の地球戦士がエイリアンに立ち向かうアクションシューティングだ。「アバドックス」同様、キャラクターは人間型だが、よりシェイプがはっきり表現されている。キャラのパワーアップは、意外とシンプルだ。レーザーやボムなどを使うことができる。さらに注目したいのがオプションだ。元元プレイヤーに2つのオプションがついていて、ボタン操作で好きなように動かしたり固定したりできるんだ。便利そうだぞ、こりゃ。

で、ステージ構成なんだけど、全5面で、廃墟や地下基地などのステージや、巨大戦艦との戦いがあったりする。さらに、超高速スクロールのステージもあるというからワクワクしちゃうね。

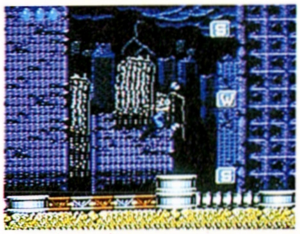
他にも2人同時プレイや細かいグラフィックなど楽しみなトコロが多い。〝今までにない〟タイプのシューティングになっているか？期待しちゃおう。



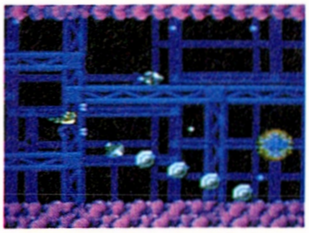
←「ファイナルミッション」。そう主人公の使命は地球最後の希望を成しとげることだ



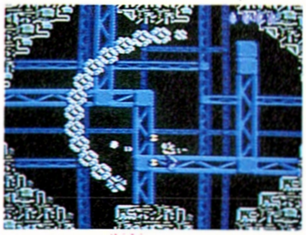
←エイリアンが作り上げた要塞を打ちこわすことが出来なければ地球は…



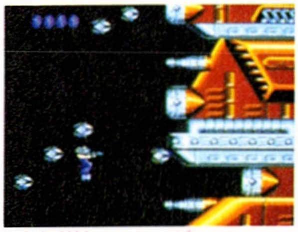
↑アイテムを集めまくってパワーアップしていかないと先はキツイぞ。アイテムは4種類だ



↑キャラクターのまわりを動く小さなオプションで、前後左右の敵キャラをハカイする



↑スクロール方向はステージによってタテ、ヨコに変化していく。こいつは巨大なボスキャラの1つ



↑巨大戦艦だあーい。色んなトコロに砲大とかレーザーとか仕掛けてありそうだ



↑こいつがウワサの超高速スクロールステージだ。敵キャラもイジワルなほどにわんさか出るみたい



↑お・お・お…反射レーザーか？　こりゃ。こんなものが出てくるなんてもしかして素晴しいことかも！

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ドラクエⅣはフィーバーするか？

さぁ～て諸君！　お年玉はカッチリとキープしておるてあろーな？

イエイッ!!　もっちろんさ　授業料ふみたおしたって8500円はとっとくつもり

私なんぞは甥っこのお年玉貯金をだまし取っても買うつもりじゃ

じゃあ、2月11日はみんなで玩具屋、ソフトショップに並ぼうじゃん……おまちかねっ、ドラクエⅣがついにこの手に……！

…………というような今日この頃であるわけだが……なはたしてドラクエⅣは前3作のような熱狂的ブームを巻き起こすか否か……これが今回のテーマなのである

う～ん……難い問題　前回のⅢのときは新聞やＴＶまで巻き込んて、社会現象として日本中がわきかえったけど、今回はマスコミのそういった飛び付きは無さそうだよね

くわえてだ、アメリカからの半導体供給が安定し、ファミコンカセットの生産状況が好転しておる　そういった意味では石不足による市場の枯渇は無さそう　予定通り100～150万個のドラクエⅣが店頭に並ぶことはほぼ間違いない

Ⅲのときってさ、ちょうど石不足が深刻なときで、発売日にどれくらいのカセットが市場に出回るか……買いそびれるかもって危機感がユーザー側にあったよね　それが徹夜で行列とか、学校さぼって買いに行くといったパニック状況に結びついた

今回はそのような事態は避けられそう、ということだ　一説によると、その時期ドラクエⅣよりもＧＢ本体入手の方が困難とか…

そういう話聞くとさ、ドラクエシリーズの特別な熱狂ってのは多少落ちつき気味　怪物ゲームから、すっごく良いゲームへ、ようやくユーザーも冷静に判断できるようになったって感じね

うむ、ゲーム業界にとっては良い傾向だと、私は思うのじゃが、果たして2月11日やいかに？

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月				
26日	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800
2月				
2日	C	キャテラック	ヘクト	未定
2日	C	スーパー魂斗羅	コナミ	¥5800
3日	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800
11日	C	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	¥8500
23日	C	テッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800
23日	C	モアイくん	コナミ	¥4800
23日	C	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500
24日	C	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
27日	C	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800
下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
3月				
2日	C	ヘビーバレル	データイースト	¥5800
2日	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500(予)
2日	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800
9日	C	ウィザードリィⅢ	アスキー	¥6500
16日	C	怒Ⅲ	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
23日	C	ハルタータッシュ	データイースト	¥4900
23日	C	魔神英雄伝ワタル　外伝	ハドソン	¥6800
30日	C	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500
中旬	C	ドンドコドン	タイトー	¥5900(予)
下旬	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800
下旬	C	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	¥6800
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500
4月				
27日	C	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	¥8400
上旬	C	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	¥5900
中旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	クォース	コナミ	¥4800
下旬	C	カンペット	バリエ	¥6500(予)
下旬	C	ファイヤーエンブレム	任天堂	未定
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ゴーストバスターズⅡ	ハル研究所	未定
	C	ディープダンジョンⅣ	アスミック	¥6500
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
	C	デジタルデビルストーリー 女神転生Ⅱ	ナムコ	未定
	C	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
	C	燃えろ！柔道うぉ　りゃ～す	ジャレコ	未定
5月				
下旬	C	飛龍の拳Ⅲ・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
下旬	C	熱血高校ドッヂボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	イースⅡ	ビクター音楽産業	未定
6月				
	C	紅のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	AD＆Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6200
7月				
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
	C	はたはたパニック	バリエ	¥5980
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	宇宙警備隊	ハル研究所	未定

発売日未定

種類	ゲーム名	メーカー	価格
C	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
C	コンバットゾーン	BPS	未定
C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
C	忍者らホイ！	アスキー	未定
C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
C	ガデュリン	セタ	未定
D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
C	神界	東映動画	¥9600(予)
C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
C	大迷路	エポック社	未定
D	アーディス	アスク講談社	未定
C	ゴルゴ13・Ⅱ	ビック東海	未定
C	いただきストリート	アスキー	未定
C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
C	キャットランナー	ケムコ	未定
C	タイタン	ソフエル	未定
C	KAGE	ナツメ	未定
C	ベースボールファイター	バップ	未定
C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
C	獣王記	アスミック	未定
C	ミスタープロ野球	アスミック	未定
C	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
C	株式道場パートⅡ	ヘクト	未定
C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
C	黄金バット	学研	未定
C	うさぎの次元の盗難事件	学研	未定
C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
C	ドラえもん	エポック社	未定
C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
C	ニチブツマージャン(仮)	日本物産	¥5800
C	ドラゴンファイター	トーワチキ	未定
C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
1月26日	ソーラーストライカー	任天堂	¥2600※
2月9日	オセロ	河田	¥2980※
2月23日	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
3月16日	クォース	コナミ	¥3300※
3月21日	ペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月中旬	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
3月	フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	¥3300※
3月	デスボール	ケムコ	¥2980※
3月	フリップル	タイトー	¥3090※
3月	スペースインベーダー	タイトー	¥3090※
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
3月	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
3月	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
3月	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月中旬	クイックス	任天堂	未定
4月	バットマン	サン電子	¥3400※
4月	ロックンチェイス	データイースト	未定
4月	コスモタンク	アトラス	未定
4月	ギャザーズ	ビック東海	未定
4月	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	未定
4月	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月	四川省	アイレム	未定
4月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
5月	パステル	ナツメ	未定
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
未定	あやかしの城	セタ	未定
未定	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ドラゴンスレイヤーⅠ	エポック社	¥3090※
未定	ラストミッション	バップ	未定
未定	天神怪戦	メルダック	未定
未定	モンスターメーカー	ソフエル	未定
未定	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	ハルタータッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンファイト(仮)	任天堂	未定
未定	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
未定	ヒットマン	アスク講談社	¥2980※

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600
1月26日	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	アトミックロボキッド	UPL	¥6700
2月16日	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
2月16日	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	ブロディア	ハドソン	¥4500
2月23日	イメージファイト	アイレム	¥6800
2月24日	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月下旬	北斗星の女(CD-ROM)	ナグザット	未定
2月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月下旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
2月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600(予)
2月	将棋修行初段一直線	ホームデータ	未定
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月10日	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月16日	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
3月16日	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月23日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月24日	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
3月30日	CYBER CITY OEDO 808 (CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
3月下旬	カルメンサンディエゴを追え!世界編 パックインビデオ(CD-ROM)	パックインビデオ	¥7200
3月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
3月	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900(予)
3月	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
4月6日	キックボール	メサイヤ	未定
4月6日	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	¥6500
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	未定
4月下旬	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月下旬	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	未定
4月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベヌュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	未定
未定	サイコチェイサー	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	タイムクルーズ	フェイス	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタシーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人	ホームデータ	未定
未定	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400
未定	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	これかプロ野球'90	インテック	未定
未定	はにい・おんざ・ろーど	フェイス	未定
未定	レボリューションウォース	ヒューマン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月30日	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
2月24日	ソーサリアン	セガ	¥7000
2月	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
3月16日	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200
3月下旬	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900
3月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
3月	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000
4月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	ウルトラマン	セガ	¥6000
4月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
4月	バトレイバー	セガ	¥6000
4月	あっぱれ!実業王!	セガ	¥6000
4月	火激	ホット・ビィ	未定
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	サイバーボール	セガ	未定
6月	インセクターX	ホット・ビィ	未定
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E-SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●「ファイナルファンタジーIII」の発売日は4月27日に決定。8400円(税抜き)です。

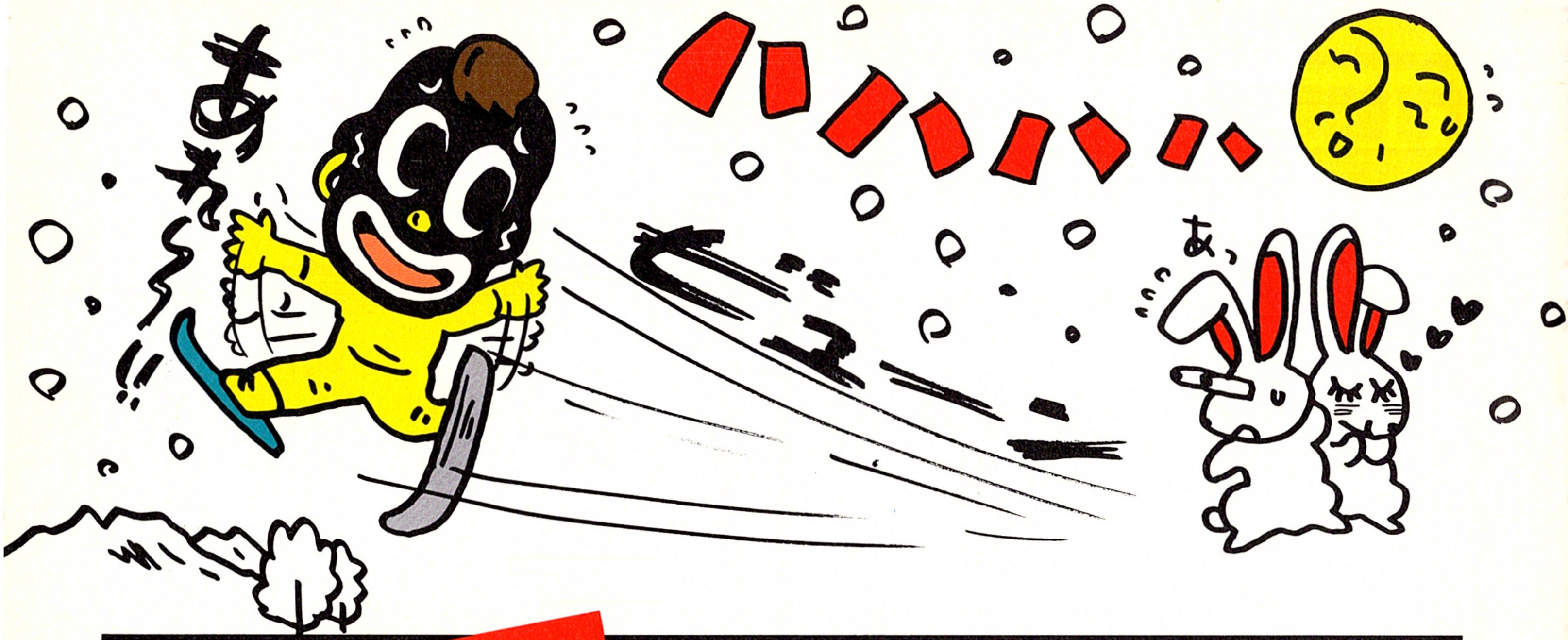
●トーワチキの「ロッド・オブ・ブルー・クリスタル」は「ドラゴンファイター」にタイトルが変更。横スクロールのアクションゲームです。

●タイトーは4月に「パワーブレーザー」を発売。オリジナルのアクションゲームで、容量は2M。ブーメランを扱うスクロールタイプのアクションゲームだそうです。

●任天堂は麻雀ゲームを開発中。各キャラクター（雀士）の個性がゲームに盛り込まれたニュータイプの麻雀ゲームを予定。任天堂の麻雀ゲームは、「麻雀」「四人打ち麻雀」「役満」(ゲームボーイ版）につづいて、これで4本目。

●東亜プランがメガ・ドライブのサードパーティーとして参入を決定。「ゼロウイング」と「鮫!鮫!鮫!」の2タイトルが今秋には発売される予定。乞う御期待。

●パックインビデオから発売が決定した「カルメン・サンディエゴを追え!世界編」は、アメリカのブローダーバンド社から発売され大ヒットしたパソコンゲームからの移植。国際的大盗賊団の女首領、カルメンサンディエゴが世界各地で引き越こす難事件を解決していく。CD-ROMに。内蔵されたデータベースを活用してプレイするユニークなAVGなのだ。



CALENDER

日	曜	
1/19	(金)	ファミコン必勝本Vol.3発売
20	(土)	
21	(日)	
22	(月)	
23	(火)	
24	(水)	
25	(木)	
26	(金)	Cわんぱくダック夢冒険(カプコン)発売 PCガイフレーム(メサイヤ)発売 PCタイトーチェイスH.Q.(タイトー)発売 PC逐電屋藤兵衛(ナグザット)発売 GBソーラーストライカー(任天堂)発売
27	(土)	
28	(日)	
29	(月)	
30	(火)	MD史上最大の倉庫番(メサイヤ)発売
31	(水)	
2/1	(木)	
2	(金)	ファミコン必勝本Vol.4発売 Cキャデラック(ヘクト)発売 Cスーパー魂斗羅(コナミ)発売

AFTER THE GAME

●さて、パワー全開の必本ですが、新企画がこれから続々と登場の予定。コミック版「最後の竜に捧げる歌II」も進行中、御期待ください。それじゃ、また。(井)

●今春、本誌スタッフの3名が結婚します。そのうちの1名はヨソの人と結婚しますが、残る2名はそのまんまカップルに。誰と誰?ねるとん風に予想をどうぞ。(ヒラ坊)

●小さい頃、1990年なんてはるか先の未来のことで、みんな変てこな銀色のダイビングスーツみたいな物を着るんだと思っていた。まさか未来がこんなだとは…(高城)

●いよいよ、ドラクエⅣの発売が近づいてきたね。今回もⅢの時のように大騒ぎになるのかなあ。盛りあがるのはいいけど、あそこまでいっちゃうとね…。(ハルク)

●ゲームボーイが売り切れで泣いていた子供達。ストーンズのチケットがないと騒いでいる大人達。豊かな時代、欲しいものもますます増えていきますね。(マッキー)

●新しいヘッドフォンステレオを買った。こんなところに書いたからって気持ち良くなるわけじゃないけど、何となくうれしくて誰かに言いたくなっただけ!(根本)

ファミコン必勝本
1990年2月2日号
Vol.3

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

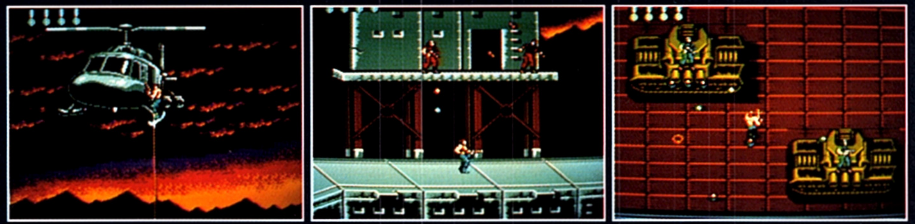

肉体よ、めざめよ。
男たちよ、立ち上がれ。
ビル&ランス、この史上最強の〝コントラ〟たちの名を二度と聞くことはないと思っていた。しかし悪夢は平和を一瞬のうちに闇へ突き落とした。あのエイリアンたちは絶滅してはいなかったのだ。それどころか、変態を繰り返し極限までに成長していた。人類は再び、未知なるものとの壮絶な戦いを強いられる。体の中でまた熱い血が騒ぎ出す。そのサビついた闘魂を一気にたたき起こせ。
KONAMI



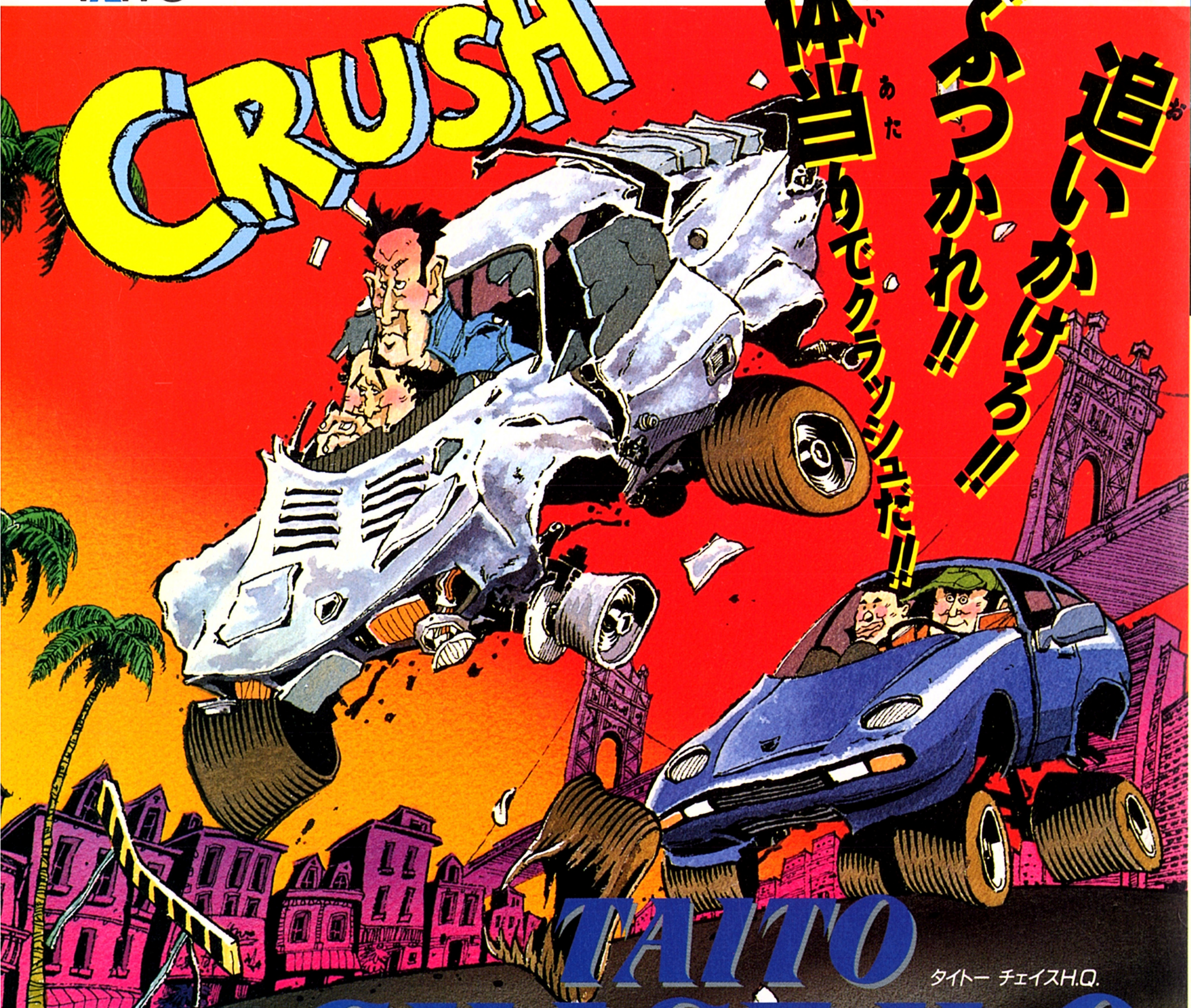
これは「スーパーAVアクション」という、プロのための戦闘だ。

魂斗羅を超えた、すごいステージ、迫力のグラフィック。思ってもみなかった展開が待っている。横スクロールをベースにして、縦、そして斜めスクロールが加わり、驚くしかけの連続だ。シネマスクリーンのようなオープニングデモが、パワーアップした戦いを告げる。本当にアクションが好きだというスゴウデの勇者たちに、このスーパー魂斗羅を捧げよう。

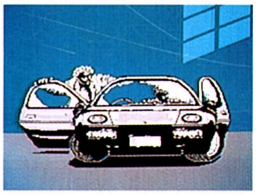
2月2日発売　ファミコンカセット　5,800円（税別）



キャッチ・ザ・ハート ── TAITO







スピード感!!爽快感!!おなじみCHASE H.Q.がファミコンになってやってきた!!

多彩な犯罪の起こる街、ニューヨークに、CHASE特捜本部、通称CHASE H.Q.が設けられた。刑事トニー・ギブソンは、相棒のレイモンド・ブロディーと共に、日夜逃走する犯人車とカーチェイスを繰り広げていく。
「逃走車発見!! 追いかけろ!!よおし、体当りしてクラッシュだ!!」
ゲームはフラウンド。どんどん犯人車はパワーアップしていく。キミはどこまで犯人車に追いつけるか!?どこまでクラッシュさせられるか!?自慢の腕を試してくれ!!

12月8日好評発売中●価格5,900円

ファミリーコンピュータ用ROMカセット●上記の価格には、消費税は含まれておりません。

●販売元 株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

●製作・発売元 株式会社ディスコ

タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340

ファミコン必勝本 2月2日号
1990年2月2日発行 第5巻第3号（通巻88号）
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 300円（本体291円）

ⒸJICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-2/2